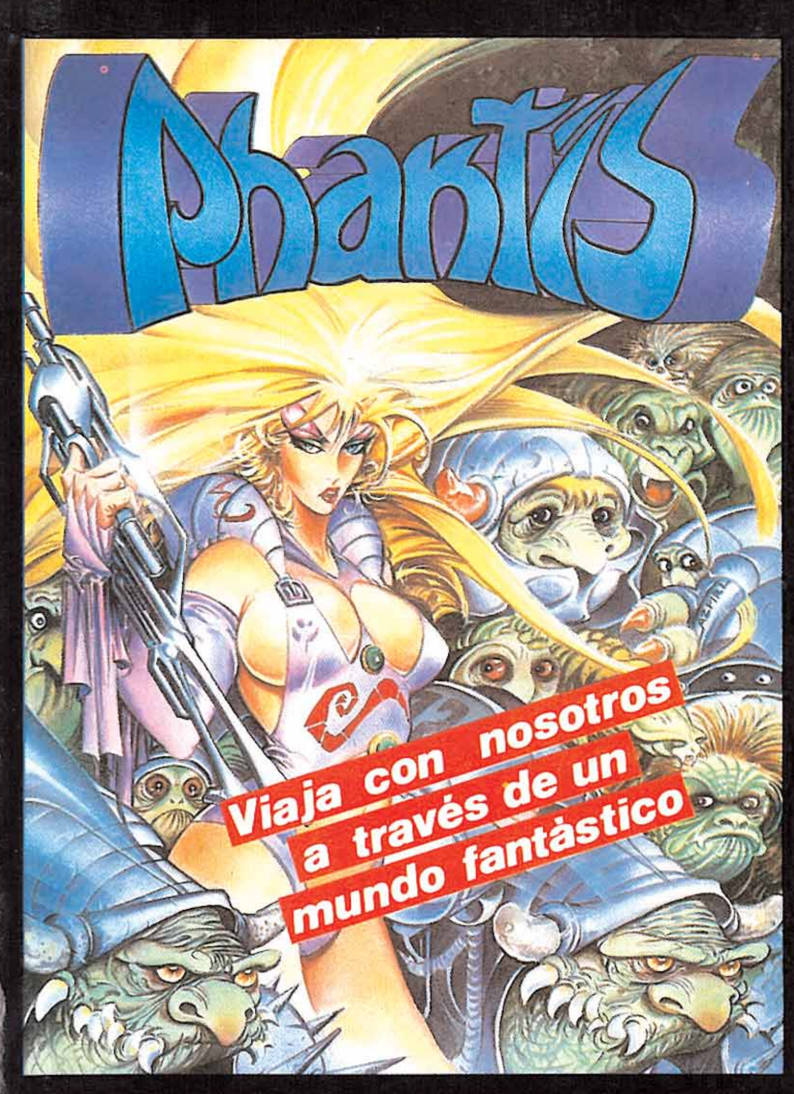
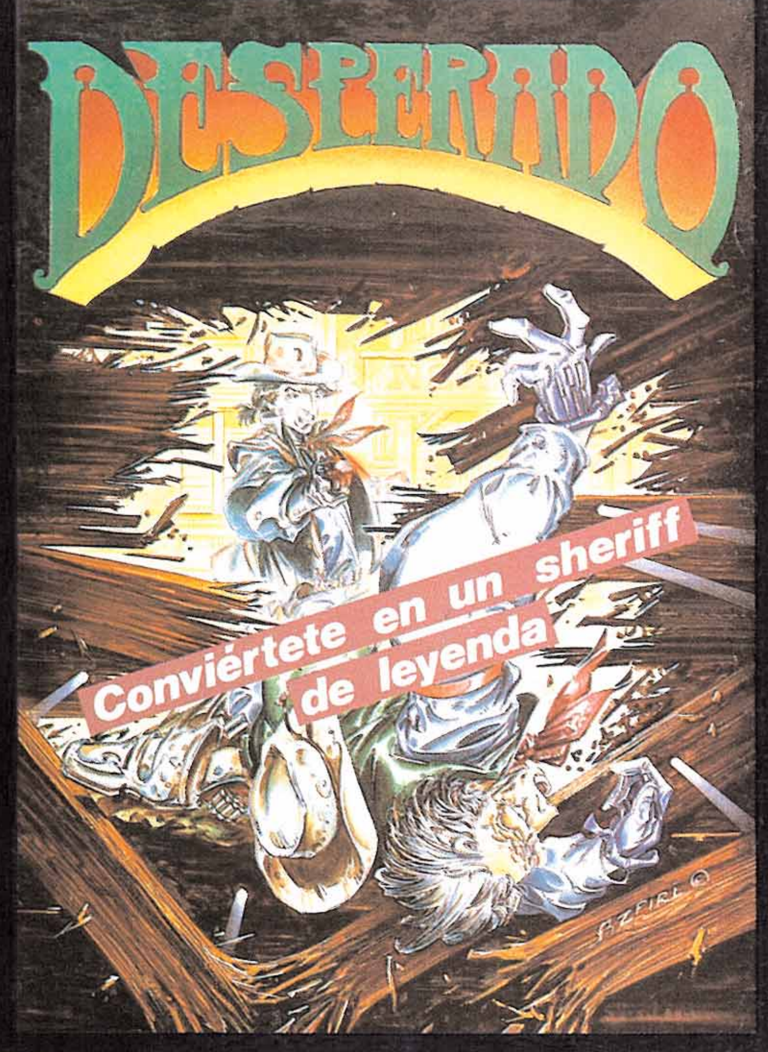
MICRO Maniá

Año III · Nº 30 Sólo para adictos 350 Ptas.

Canarias, Ceuta y Melilla, 335 ptas.

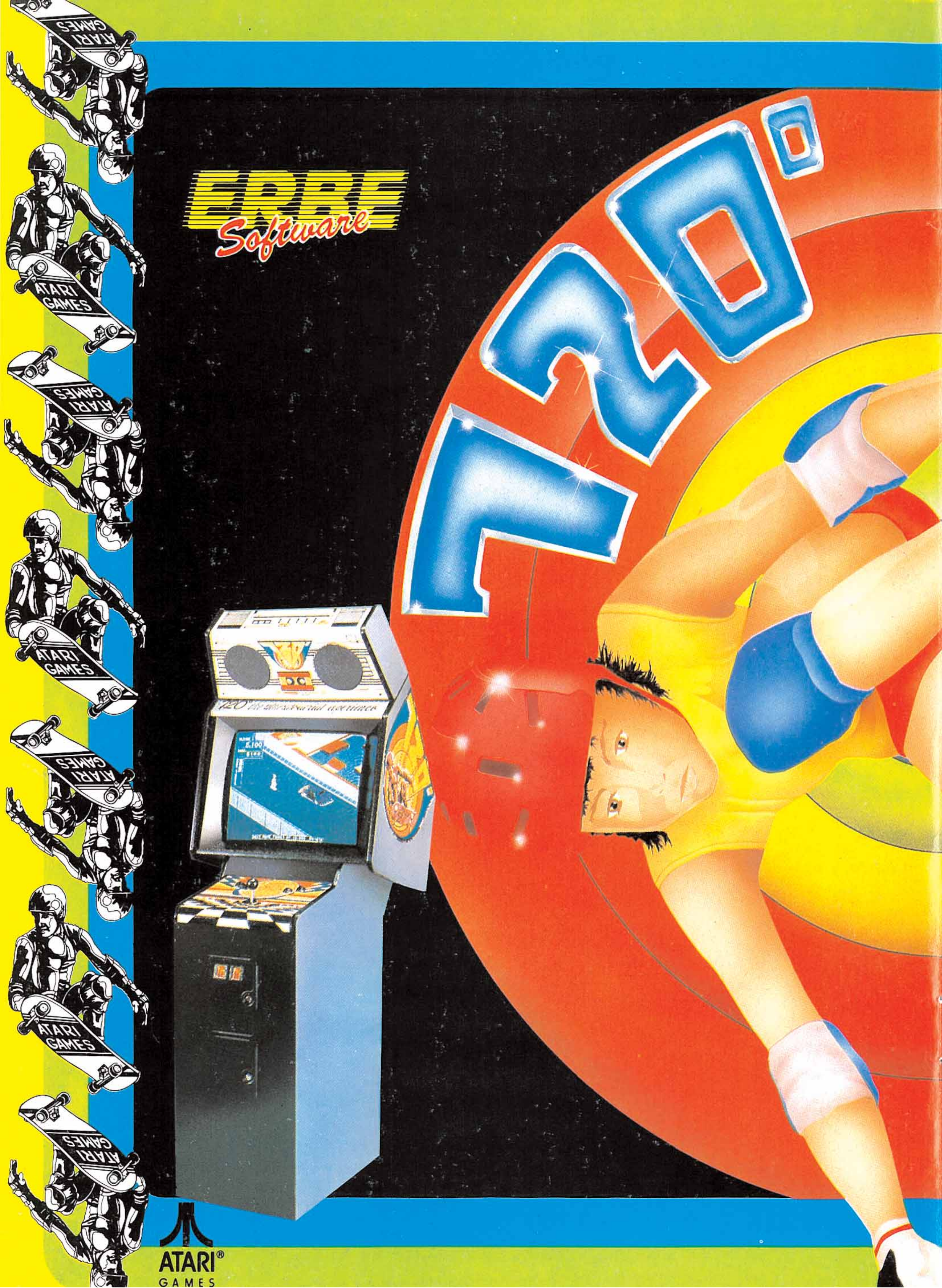






MAPAS Y POKES PARA EL MEJOR SOFTWARE ESPAÑOL DE ESTAS NAVIDADES

HOBBY PRESS


ERBE
Software
720°
ATARI
GAMES


ATARI GAMES
10,100
$240
CLASS 4
NEXT PARK TICKET AT 5.000 POINTS
MEDAL METER
CLASS 3 DOWNHILL PARK
CLASS 4 RAMP PARK
AMATEUR
PRO
AMATEUR
NOVICE
CLASS 2 JUMP PARK
CLASS 1 SLALOM PARK
MEDAL METER
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID · TELEF. (91) 314 18 04.
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60.
U.S. GOLD
All American Software

Nintendo. Más que un videojuego.

ENTRA EN ACCION

Lánzate a disfrutar del mayor avance en videojuegos: el Sistema de Entretenimiento Nintendo.



Juegos de gran emoción controlados por dos microchips que permiten disfrutar del sistema a dos personas simultáneamente. Deportes, acción y series programables. Una gran variedad de opciones de diversión en constante desarrollo.

Ven a El Corte Inglés y descubre el nuevo Sistema de Entretenimiento Nintendo. Toma el mando y... entra en acción.

El Corte Inglés

Nintendo®

Director Editorial:
José I. Gómez-Centurión

Director:
Gabriel Nieto

Asesor Editorial:
Domingo Gómez

Maquetación:
Berta Fernández

Redacción:
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores:
Francisco Verdú
Javier Elices
Fernando Herrera
Marcos Jouron
David Rodríguez
José A. González
José Manuel Muñoz
Pablo Ariza

Secretaria Redacción:
Carmen Santamaría

Jefe de Publicidad:
Mar Lumbreras

Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos
Manuel Barco
José Luis Angel García

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Subdirector General
Andrés Aylagas

Director Gerente
Fernando Gómez-Centurión

Jefe de Administración
José Angel Jiménez

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Marketing
Javier Bermejo

Suscripciones
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
LERNER

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

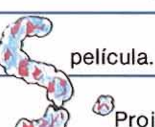
Fotomecánica
Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).



AÑO III. N.º 30. Diciembre 1987. 350 Ptas. (incluido IVA)





LA OLIMPIADA EN LA GALAXIA

Cuatro son los lanzamientos que Activision comercializará próximamente. Títulos para todos los gustos, con una sola nota común, la originalidad.

Galactic Games: Es un simulador deportivo que incorpora como novedad pruebas inéditas que tienen lugar en otra galaxia. El atleta clásico ha pasado a la historia superado por monstruos acrobáticos para los que el deporte es una nueva experiencia.

Rampage. Por el contrario será un arcade de habilidad, en el que la fuerza es la única condición indispensable.

September. Cercano a los juegos de mesa, en los que prima la inteligencia, este nuevo programa será sólo para las mentes más privilegiadas.

Todos aparecerán simultáneamente en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore.



COMBATIENDO EL ABURRIMIENTO

Hace ya unos meses os anunciamos el acuerdo al que habían llegado U. S. Gold y Epyx para la distribución recíproca de sus productos. Pero no quedan aquí los ambiciosos proyectos de esta popular compañía. Además de conseguir la exclusiva para trasladar a la pequeña pantalla el fabuloso éxito de Sega, Out Run ahora ha creado una nueva compañía que, bajo el sello GO, distribuirá nuevos productos.

Tomar buena nota de los próximos lanzamientos de U. S. Gold:

Charlie Chaplin. Partiendo de un original planteamiento, el excepcional protagonista de toda una época del cine, llega a nuestra pantalla. En él nos convertiremos, nada menos, que en el director de una película muda, siendo nuestro objetivo seleccionar personajes, escenas y objetos hasta crear una auténtica película. Aparecerá simultáneamente para todas las versiones, incluido IBM PC y Atari.

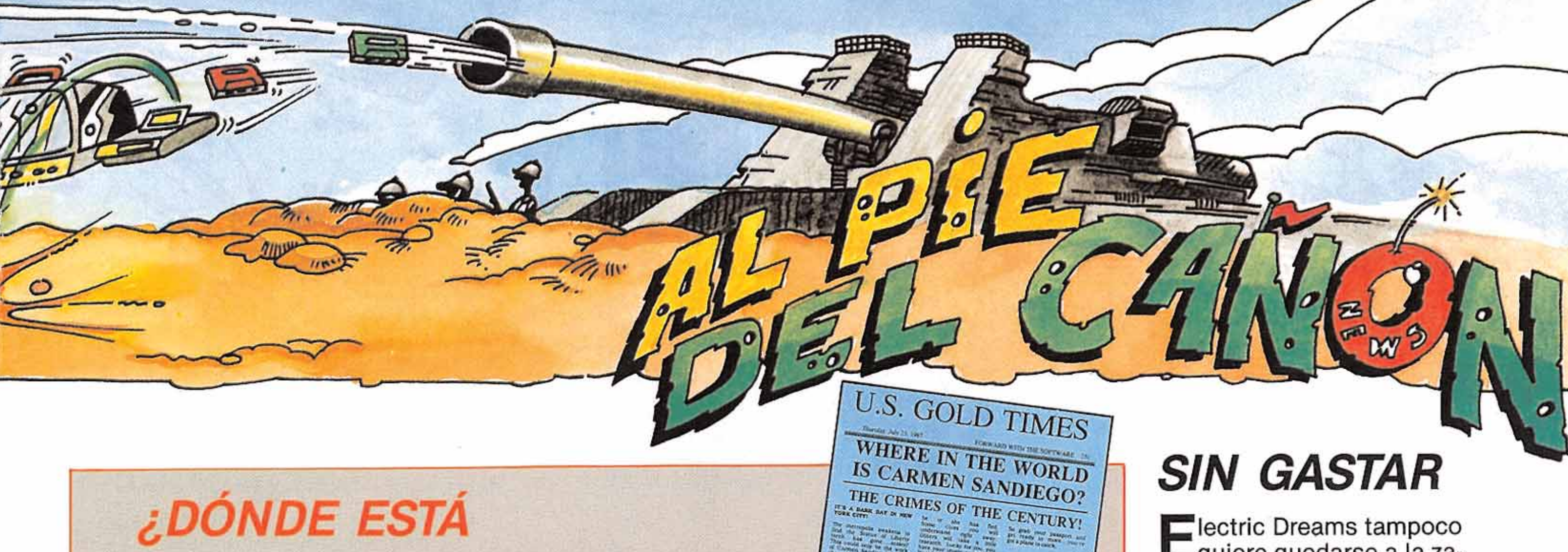
Gauntlet II: La aparición de la segunda parte de este popular título, sin duda, interesará a los muchos seguidores que supo cautivar en su momento. Con muchos más niveles, y nuevos enemigos parece asegurar de antemano, al igual que su predecesor, el entretenimiento durante horas. Podrán disfrutar de él los usuarios de Commodore, Spectrum, Amstrad y Atari ST.

720.°: Tampoco ha querido U. S. Gold abandonar los simuladores deportivos pero, en lugar de recurrir a deportes tradiconales, ha optado por trasladar a la pantalla las originales maniobras de los seguidores del monopatín, pero eso sí, contando con un tiempo límite para superar las diferentes etapas del juego como una auténtica competición. En esta ocasión sólo estará disponible para Commodore, Spectrum y Amstrad.

El acuerdo con Epyx les llevará a distribuir en estas navidades, además de los ya reseñados, California Games y Street Sports Basketball, un original simulador de navegación, que lleva el título de **Subbattle Simulator**. La acción se desarrolla en la segunda Guerra Mundial y podemos controlar a la fuerza naval estadounidense o a la alemana, enfrentándonos a un total de 60 misiones diferentes, basadas en hechos reales.

Epyx también comercializará **Impossible Mission II**, la se-





U.S. GOLD TIMES

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?

THE CRIMES OF THE CENTURY!

¿DÓNDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO?

Dice un antiguo refrán que en la variedad está el gusto, no es este el lugar ni el momento de cuestionarlo, pero lo que sí está claro es que U. S. Gold ha decidido seguirlo al pie de la letra. Prueba de ello es que a la larga lista de programas anunciados en su campaña de Navidad, se incorpora este curioso título. **Carmen Sandiego** es un juego de estrategia que nos plantea como objetivo, localizar a una peligrosa gánster buscada durante años por la policía. Para llegar a ella debemos seguir las pistas que encontraremos en los archivos de la policía a nuestra disposición. Carmen Sandiego llegará exclusivamente en las versiones de Commodore, IBM, Amstrad PC y Aple II.

SIN GASTAR

Electric Dreams tampoco quiere quedarse a la zaga en este vertiginoso concurso por ver qué compañía lanza más programas. Por ello próximamente aparecerán nuevos y sorprendentes títulos, como **Supersprint** y **Super Hang-On. Super Hang-On,** el programa de Sega que ha causado furor, es una carrera de motos. **Supersprint** es la conversión de la popular máquina de coches de Atari. Ambos pueden desbancar a más de un programa de la calle.

gunda parte de este particular programa de espionaje que hace poco más de un año llegó a nuestros ordenadores, planteándonos serios quebraderos de cabeza para reconstruir un enigma en forma de puzzle.

Bajo el sello GO se lanzarán seis nuevos títulos:

Wizard Warz. Nos traslada a la oscura Edad Media en una videoaventura para competir por alcanzar el rango de Señor de la magia. El juego se desarrolla en tres fases diferentes, en las que se combinan a partes iguales, habilidad y estrategia. Recorreremos los bosques, recopilando los ingredientes de los hechizos, las ciudades para conocer a nuestros contrincantes y finalmente en el desenlace del juego nos enfrentaremos a ellos. Estará disponible para Spectrum, Commodore, Amstrad y Atari ST.

Lazer Tag. Pasamos nada menos que al año 3.010. Nuestro objetivo en este arcade es pasar de la categoría mínima de cadete en la escuela de adiestramiento Lazer Tag, a la categoría de profesional, tras superar los cinco escalafones intermedios.

Capitán América: Un personaje tan popular como el Capitán América no podía quedar en el olvido sin rejuvenecerse pasando del papel a la pantalla de nuestro ordenador. Nuestro objetivo será localizar los misiles que el malvado Doctor Meglomann ha situado para destruir el mundo, ya que contienen un peligroso virus que acabaría, sin duda, con la población. Capitán América, estará disponible en todos los sistemas, incluido MSX y Atari.

Sidearms: Pasa también a incorporar el sello GO, la compañía Capcom. Sidearms es un arcade en la más pura línea masacramarcianos, poniendo a nuestra disposición diez niveles en el juego, que nos obligarán a destruir a los enemigos de cada fase y a reponer armamento para conferir mayor efectividad.

The Speed Rumbler es un arcade que nos traslada al siglo XXI. Allí, una peligrosa organización terrorista ha perturbado la paz del mundo y ha secuestrado a los pacíficos ciudadanos. Tu misión es conducir un potente bólido a través de desiertos y ciudades hasta conseguir liberar a tu familia. Durante el recorrido, miles de enemigos intentarán impedir que consigas los suculentos puntos que obtendrás a cambio de los rehenes.

Bionic Commandos. Otro trepidante arcade de Capcom que nos plantea como objetivo, infiltrarnos entre las líneas enemigas para destruir sus potentes misiles y averiguar sus planes secretos de ataque. Como en todo buen arcade, el número de armas es limitado y deberemos reponerlas durante el camino, si nuestros enemigos nos dejan un segundo para respirar. Los tres títulos estarán disponibles para Commodore, Spectrum y Amstrad.





LAS NOVEDADES DE GREMLIN

Desde hace algún tiempo venimos observando que por estas fechas los duendes del software comienzan una febril actividad, desacostumbrada en otras épocas del año. Prueba de ello es la incesante aparición de nuevos productos de cara a la campaña navideña. Gremlin ha decidido participar a lo grande en esta carrera contrarreloj y prepara, nada menos, que siete sonoros lanzamientos. Sus títulos son:

Basil the Great Mouse Detective. Basado en las aventuras de los personajes de Walt Disney, inspirados en el popular detective Sherlock Holmes, este programa plantea como objetivo, rescatar al doctor Dawson, el fiel amigo del protagonista, de las garras del malvado Ratigan. Para ello debemos encontrar las cinco pistas verdaderas de cada nivel, repartidas por los edificios de Baker Street. Estará disponible en Spectrum, Amstrad y Commodore.

Tour de Force. Será un simulador deportivo con una gran carga arcade. Para amenizar las aburridas tardes de invierno, Gremlin inicia un singular recorrido, dividido en cinco etapas, a lomos de una bicicleta de carreras. Para aumentar la emoción en la carrera, además de tener que competir contra nuestros contrincantes, deberemos esquivar balas, botellas rotas y demás objetos peligrosos que aparecen en el juego. Podrán participar dentro de pocos días los usuarios de Spectrum, Commodore y Amstrad.

Mask II. Sorprendentemente cuando acaba de llegar a España la primera parte de este programa, Gremlin anuncia la aparición de su segunda parte. Una nueva misión para los agentes de la máscara que dispongan de Commodore, Spectrum, Amstrad y MSX.

Deflektor. No cabe duda que los programadores de Deflektor han optado por la originalidad. Partiendo de una idea clásica, controlamos una nave que disparar un potente rayo láser, nuestro objetivo es guiar el rayo por una estructura de espejos para que rebote y llegue hasta su objetivo. Estará disponible en las versiones de Spectrum, Commodore, Amstrad y Atari.

Compendium. Basado en el tradicional juego de la escalera, permite a cuatro jugadores participar en un curioso juego de mesa. Aparecerá simultáneamente para Commodore, Amstrad y Spectrum.

Blood Valley. Un aguerrido guerrero es el protagonista de esta aventura basada en un libro del mismo autor que nos narró la acción de «The way of the tiger». Blood Valley llegará simultáneamente para Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari ST.

3D Galax. Será el único programa que aparecerá solamente en la versión de Atari. Su argumento responde al de un clásico arcade en el que nuestro objetivo es acribillar insoportables naves enemigas.

Alternative World Games. Es un original simulador deportivo. Éstos parten en la mayoría de los casos con la garantía de interesar a un sector muy amplio de usuarios. Este es el caso de la alternativa que Gremlin nos plantea. Las pruebas en este caso serán sobre todo originales, desde carreras de sacos, a la fatigosa carga de tartas. Este divertido título aparecerá en las versiones de Commodore, Amstrad, Spectrum y Atari.





LORICIELS ATACA DE NUEVO



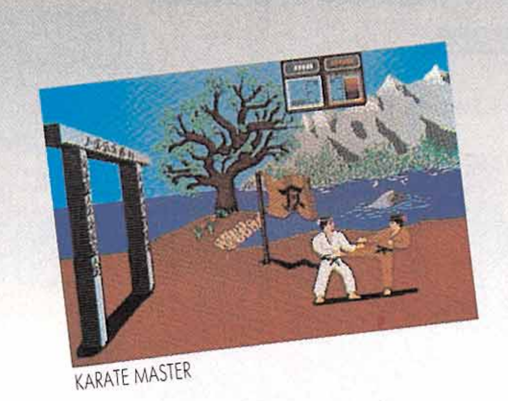
Los usuarios de Amstrad que sigáis de cerca el mundo del software, recordaréis a la compañía francesa Loriciels. Programas como Tennis 3D, Billy el Barriobajero o Bob Winner, despertaron nuestra admiración en su momento. Ahora, exclusivamente para los usuarios de Amstrad, Atari e IBM y compatibles, llegan dos nuevos títulos: **Mach 3**, un arcade galáctico que nos situará en la cabina de mandos de una sofisticada nave, y **Mission**, una compleja videoaventura en tres dimensiones que nos traslada a un mundo dominado por androides.

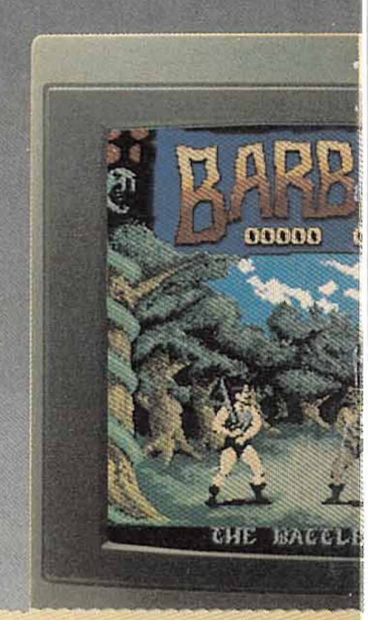
JUEGA CON

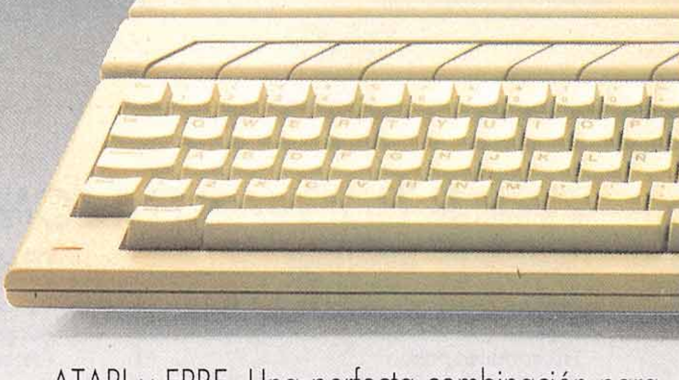


INDIANA JONES


3D GALAX


KARATE MASTER





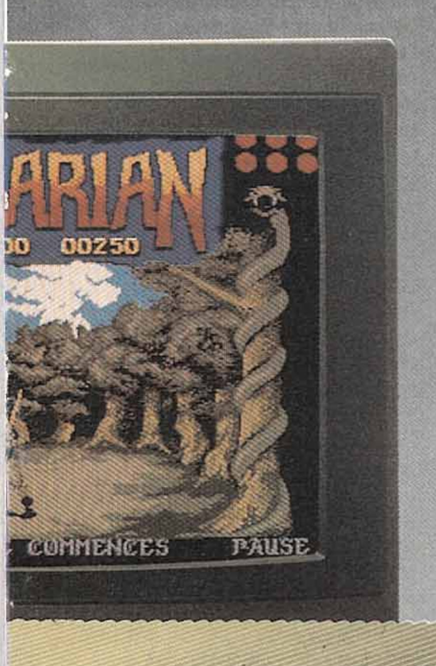
ATARI y ERBE. Una perfecta combinación para tu diversión. ERBE, la marca líder en España en el mundo de los videojuegos, con un catálogo de primerísima línea, y ATARI, la compañía rey por tradición en este campo, con su 520 ST ™ que incorpora la tecnología más avanzada a

ATARI 520 ST

69.900

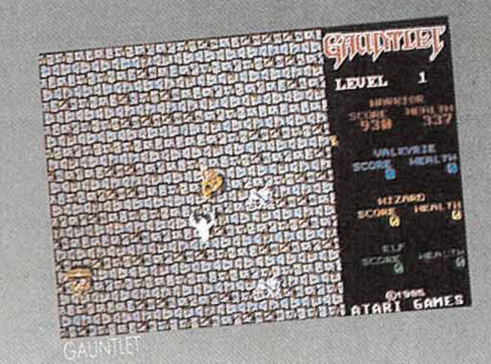
ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. 653 50 11 **ERBE SOFTWARE** - c/

LOS REYES





TRAILBLAZER



GAUNTLET

ROAD RUNNER

© 1985 Warner Bros & Atari Games Corp

CORRECAMINOS

un precio excepcional. Tecnología y software para mantener tu entusiasmo y tu ordenador encendidos durante muchas, muchas horas. ATARI y ERBE, la mejor combinación para tus ratos libres.



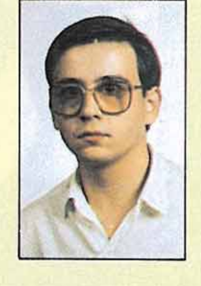
PTAS.+ IVA

(INCLUYE BARBARIAN)



Los Reyes del Videojuego.

Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid - Telf. 314 18 04 **Delegación Barcelona** - c/ Viladomat, 114 - Telf. 253 55 60


José Juan García Quesada
Programador experto en Código Máquina


Francisco Verdú
Experto en Código Máquina

José Emilio Barbero
Colaborador de Micromanía en la sección de Patas Arriba


Cristina Fernández
Redactora de Micromanía


Pablo Ariza
Programador de juegos

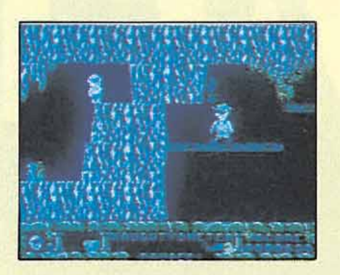

Gabriel Nieto
Director de Micromanía

JACK THE NIPPER II

Spectrum, Amstrad
Gremlin Graphics

Sin duda recuerdas a aquel bebé travieso, provocador y socarrón que se paseó hace algún tiempo por las pantallas de la mayor parte de los ordenadores. Pues bien, a causa de los incidentes ocurridos en su última aventura, Jack y su familia fueron deportados a Australia; pero no llegaron allí. El pequeño gamberro saltó del avión que los transportaba cuando estaban sobrevolando la jungla, seguido por un padre realmente furioso. Rápidamente se corrió la voz (más bien voló) de que ÉL estaba allí, y todos los que la habitaban se lanzaron a su caza. Jack tendrá que evitarlos a la vez que intenta realizar todas las travesuras que pueda.

El juego tiene tres puntos diferentes de inicio, de los cuales se elige uno aleatoriamente. A partir de ahí Jack tendrá que hacer frente a los enemigos a cocotazos. Existen dos tipos diferentes de objetos: los de armamento (cocos, armadura de inmunidad y dinamita) y los de travesura (grasa, miel, cebolla, carcoma, ratón, etc.). Usar los primeros no da problemas, pero descubrir la utilidad de los segundos es un reto a la imaginación, un reto divertido.





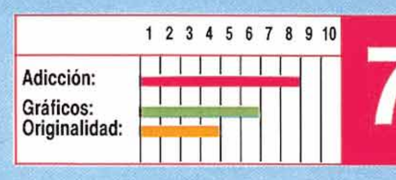


Como podrás comprobar el planteamiento de este Jack The Nipper II no difiere mucho de la primera parte (por algo es la segunda parte). Sin embargo, el número de pantallas es, en este caso, mucho mayor; te va a llevar una buena cantidad de tiempo pasearte por todas ellas. Pero eso es algo que no va a resultar aburrido: su diseño es realmente atractivo. Además, todo el juego transpira un excelente sentido del humor; empezando por la música, siguiendo con los enemigos y las travesuras que se pueden hacer y terminando por la idea, que es genial aun cuando no sea nueva. Después de este juego la jungla de tu ordenador nunca volverá a ser la misma.

José Juan García Quesada



TANK



Amstrad, Spectrum
Ocean

Ocean ha sido la encargada de realizar la conversión del juego de las máquinas de bares en SNK a las pantallas de nuestros ordenadores. Se trata, cómo no, de un nuevo arcade de guerra, con ciertas reminiscencias del «Commando», «Ikari Warriors», etc, pero bastante distinto en el fondo.

Para empezar, no tenemos una única dirección hacia la que avanzar. Un scroll multidireccional bien conseguido nos permite movernos hacia donde queramos, aparte de la diferencia que supone manejar un tanque en lugar de un mercenario.

El desarrollo es lo que no lo diferencia mucho de sus antecesores: al igual que en éstos, debemos ir disparando y masacrando a todo bicho



STARDUST

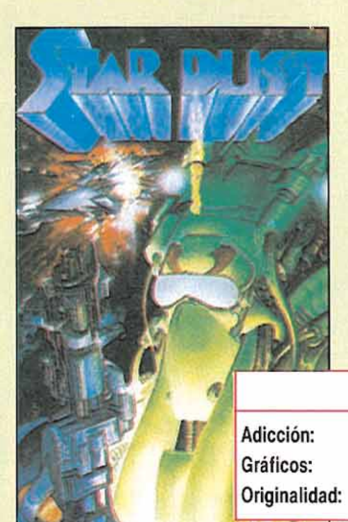
Spectrum, Amstrad, MSX

Topo Soft

«Stardust» es un nombre galáctico para un programa mucho más galáctico todavía. En ésta, como en otras muchas galaxias, hay enemigos que preparan trampas infernales, naves empeñadas en molestar, un héroe ocasional cazado al vuelo y còmo no, una peligrosa misión que cumplir.

Por supuesto hemos decidido tomar partido en esta singular batalla y adoptar el papel de héroes, que generalmente es el más grato.

Nuestro objetivo es destruir los seis paneles de que consta el generador del escudo que protege a las fuerzas del mal. Sencillo, ¿no? Pues de eso nada. Para empezar controlaremos una nave equipada con cuatro escudos protectores. Nuestro objetivo en esta primera parte es simplemente sobrevivir a los incesantes ataques enemigos. Si conseguimos superar esta fase podremos cargar la segunda parte del juego. En ella estaremos dentro del crucero insignia que alberga el generador. Nuestro protagonista es ahora un simpático humano que se desplaza a gran velocidad por la pantalla. Todos nuestros esfuerzos se dirigirán en este caso a destruir los paneles y regresar a nuestra nave para evitar que nos afecte la explosión.



«Stardust» es un arcade por excelencia, con todos los ingredientes que lo caracterizan. Un buen nivel en otro programa con sello español que confirma que nada tenemos que envidiar a nuestros vecinos ingleses.

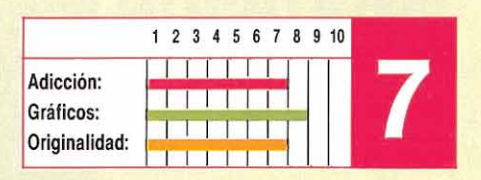
Cristina M. Fernández

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

πr^2

Spectrum

Mind Games



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

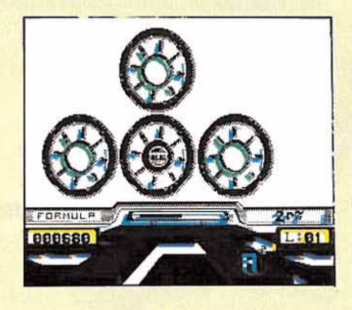
EL profesor Brian Storm se encuentra en un estudio de televisión a punto de inicar un curso, en directo, sobre geometría de sólidos. Instantes antes del comienzo del programa se da cuenta de que ha olvidado todas las fórmulas.

Tu misión consistirá en recorrer su mente a la búsqueda de esas fórmulas matemáticas (lo que hagas después con ellas no es cosa tuya). Pero no esperes una aventura por cavernosas neuronas con batallas en cada dentrita. El profesor funciona a base de ruedas. Estas ruedas forman engranajes que se encuentran en constante movimiento y que están poblados de enemigos. Toda la acción transcurre en el borde de las ruedas (la escena se ve desde arriba) y se controla únicamente con tres teclas.

El juego está estructurado en niveles. En cada uno de ellos debes recoger, en el orden correcto, los componentes de la fórmula correspondiente a ese nivel. Lógicamente, la dificultad va en aumento según se suceden los niveles; si bien, los problemas no son insalvables y con un poco de habilidad, atención y haciendo un buen uso de los objetos que encontrarás en ciertas ruedas es posible seguir avanzando. Hay calculadoras para moverse más rápido, libros para incrementar el IQ (vida), martillos para cazar y golpear a los pensamientos (el enemigo) y cubos de basura para usar cuando el orden en que has cogido los símbolos no es el correcto. También existen diferentes tipos de pensamientos que tendrás que aprender a reconocer y a evitar.

El programa se deja jugar y consigue mantener un buen grado de interés. A ello contribuye todo: los gráficos son bastante buenos (dentro de lo que permite el planteamiento del juego) y la utilización de scroll es un detalle de agradecer; pero, probablemente, la originalidad de la idea sea una de las cosas que más atraen desde el primer momento.

José Juan García Quesada

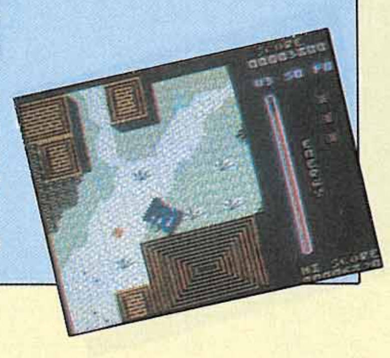


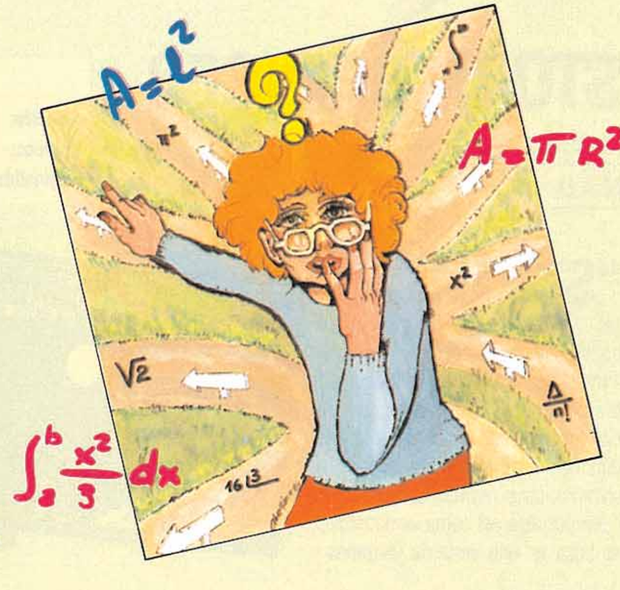
viviente que encontremos, antes de que nos masacren a nosotros. De vez en cuando unas flechas en el suelo nos indican el camino a seguir. También podemos encontrarnos bonos de varios tipos. Los gráficos no son excesivamente brillantes, pero tampoco se echan mucho en falta.

Pero seguramente, lo mejor del juego es la posibilidad de manejar la torreta del tanque independientemente de éste, con lo que podemos masacrar en cualquier dirección, y no sólo en la que nos estemos moviendo, aunque para hacer esto, suele ser preferible la ayuda de un segundo jugador que nos controle la torreta mientras nosotros controlamos el tanque: así cada uno puede concentrarse en masacrar por su lado, con lo cual se masacra el doble.

En definitiva, es un juego bastante bueno en su clase, que hará las delicias de los masacradores.

Pablo Ariza

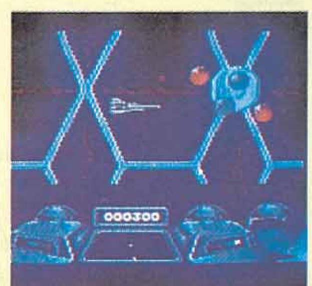


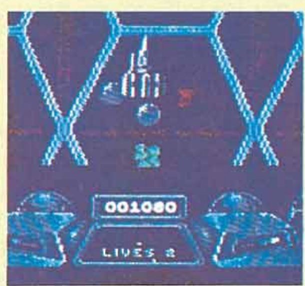


IMPLOSION

Commodore

Cascade Games





En más de una ocasión hemos destacado en estas mismas páginas el nivel de calidad alcanzado en Commodore en la mayoría de los programas arcade. «Implosion» sigue esta línea y sin salirse de un argumento clásico –tal vez la única pega del programa–, ya que controlamos una nave que debe destruir a miles de enemigos, consigue alcanzar una calidad más que considerable.

Nuestro objetivo es destruir las células energéticas de cada nivel –el juego consta de ocho nivles–, localizando la salida hacia otras fases una vez que hayamos cumplido esta misión. Para ello contamos con un tiempo límite, aunque eso sí, si somos lo suficientemente habilidosos obtendremos a cambio del tiempo sobrante una cuantiosa bonificación.

Muchos son los aspectos que podríamos destacar de este espectacular «Implosion», pero sin duda el perfecto scroll de pantalla, la calidad y los efectos sonoros son suficientes para confirmar este calificativo.

«Implosion» es un gran título, ante el que no cabe el aburrimiento. Una idea clásica que nuevamente nos invita a participar en una singular batalla espacial. Nada mejor contra el stress.

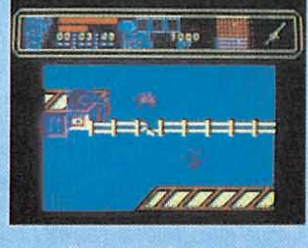
Cristina M. Fernández

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

COLONY

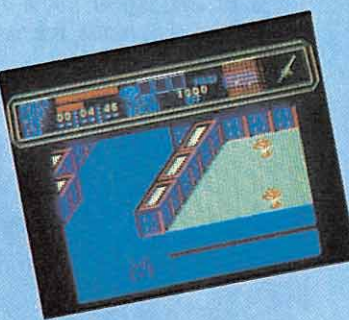
Amstrad

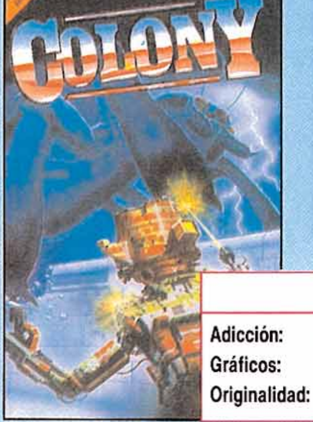
Bulldog



"1 de enero de 2099. La Tierra está excesivamente superpoblada. El gobierno ha decretado que el Programa de Colonización será implantado obligatoriamente. Los embarcos han comenzado ya. Empaqueta tus pertenencias y prepárate para partir en cuanto te lo notifiquen.»

Así comienzan las instrucciones de este programa de Bulldog, uno de los sellos de Mastertronic. El juego se desarrolla en uno de los planetas colonizados por los hombres que ya no cabían en la Tierra. No es un lugar agradable, es un planeta frío y poco acogedor, como la mayoría de los planetas. Pero por si fuera poco encontrarse desterrados en un paraje desolado lejos de su hogar, los colonos de este planeta tienen que enfrentarse aún con otro problema: los habitantes indígenas.





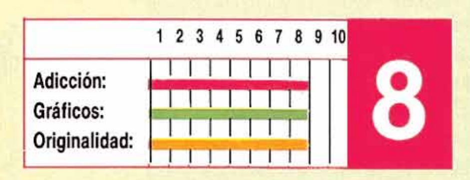
Estos extraños seres extraterrestres tienen la desagradable costumbre de romper las vallas e introducirse en los sembrados para saciar su hambre, arrasando el alimento de los po-

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		5
Gráficos:		
Originalidad:		

STORMBRINGER

Amstrad Spectrum

M.A.D.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

"Stormbringer» es la última parte de la famosa saga del Magic Knight, integrada por «Spellbound», «Finders Keepers» y «Kinght Tyme», todos ellos editados por Mastertronic. Programados por David Jones, creador del sistema windimation usado en todos ellos. Este sistema, cuyo nombre se podría traducir por algo así como ventamación, se basa en una serie de ventanas y



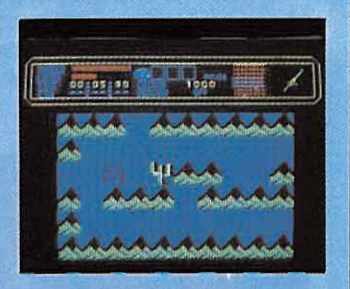


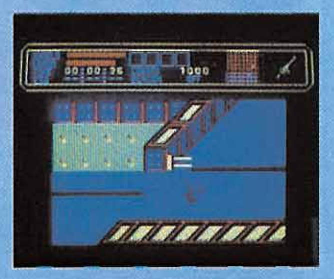
subventanas con las que podemos acceder rápida y cómodamente a una gran cantidad de opciones y comandos.

Al principio nos puede parecer lioso, pero después podría resultarnos hasta divertido, y no supondrá ningún problema para los que ya

bres habitantes de la colonia. En esta situación, nosotros asumimos el papel del robot de mantenimiento, con la misión de evitar que los susodichos seres acaben con el sustento de los seres humanos.

El juego se desarrolla con una mecánica no demasiado complicada, tenemos que destruir a los bichos que





veamos y reparar las cercas rotas, además de algunas otras tareas. Los gráficos no son gran cosa, pero esto queda compensado por algunos detalles originales en su desarrollo. En definitiva, otro juego de los denominados baratos, que no destaca por su gran calidad, pero que nos hará pasar algunos buenos ratos.

Pablo Ariza

conozcan los juegos anteriores, en los que se utiliza dicho sistema.

El argumento es el siguiente:

Para volver a tu tiempo y lugar desde tu última aventura en el futuro, no tienes más remedio que usar una máquina del tiempo de segunda mano. Pero, ¡oh, horror de los horrores! la máquina tiene un accidente, y al llegar a tu tiempo descubres que has sido separado en dos. Tu otro yo resulta ser un monstruo, el Stormbringer (traedor de la tormenta), que está aterrorizando al pueblo. Pero no puedes luchar contra él, porque te destruirías a ti mismo, así que lo único que puedes hacer es volver a unirte con él en un solo ser, cosa que él tratará de impedir.

Los que no conozcan los juegos anteriores descubrirán un juego de gran originalidad, que les sorprenderá, más de una vez ya que está cuidado hasta en los más pequeños detalles. Los que hayan jugado con los anteriores y los hayan disfrutado, disfrutarán también con éste aunque, ya se conozcan algunos de los detalles, como el consabido anuncio y el conjuro «Quiticus Gamus». Pero si jugaste a los anteriores y no te gustaron, no compres éste: tampoco te gustará.

Pablo Ariza

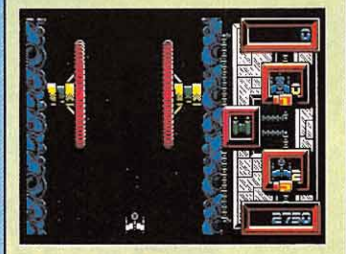
XECUTOR

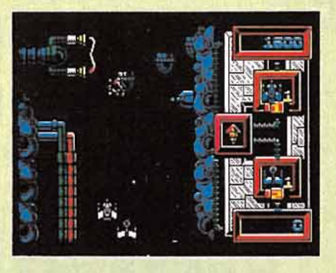
Spectrum

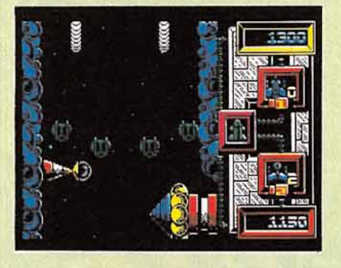
Ace Software

Los fanáticos de los juegos arcade y, por qué no, todos los demás, estamos de enhorabuena. No así los teclados y joysticks, que van a sufrir lo suyo. «Xecutor» es uno de esos juegos que te dejan insensible el dedo: enemigos, enemigos y enemigos, y ni siquiera permite autofire. En fin, por lo menos esto hace que el juego gane en dificultad e interés.

En «Xecutor» manejas una nave que avanza por un territorio hostil, organizado en fases, esquivando obstáculos naturales, enemigos y disparos. No es posible retroceder (el escenario se va mostrando con un scroll ininterrumpido hacia arriba), aunque sí puedes adelantar o atrasar la posición de la nave dentro de la pantalla. También existe la posibilidad de mejorar el armamento de la nave, pudiendo conseguir desde un fuego más



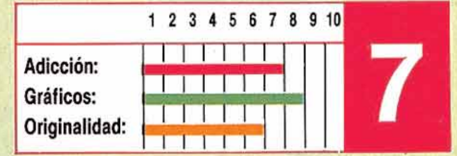




rápido hasta un escudo que te protege parcialmente. Una opción interesante es la que te permite jugar con/contra otro jugador simultáneamente (aparecen las dos naves en pantalla y son controladas de forma independiente).

El programa está muy cuidado y el scroll y los gráficos llenos de colorido, son excelentes. Seguro que con él no vas a tener tiempo de pensar en aburrirte.

José Juan García Quesada



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		**7**
Gráficos:		
Originalidad:		

FORMULA 1 SIMULATOR

Commodore

Mastertronic

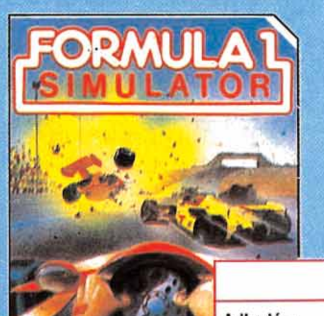
Mientras esperamos impacientes que la suerte, léase fortuna, nos sonría y nos permita adquirir un potente bólido de Fórmula 1, debemos conformarnos con conducir este otro bólido que Mastertronic pone a nuestra disposición.

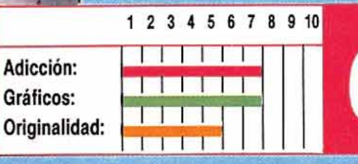
«Fórmula 1» es un arcade de simulación que traslada a nuestra pantalla un gran premio automovilístico. Nuestro objetivo es participar manteniendo en todo momento la velocidad límite para conseguir llegar a la meta en el menor tiempo posible. Podemos seleccionar cualquiera de las ocho pistas, análogas a las reales, que se presentan en el menú central. Por lo demás «Fórmula 1» no aporta ninguna innovación importante a otros programas de semejante argumento y desarrollo.

El manejo de nuestro automóvil es muy sencillo, precisando sólo un hábil control de la velocidad según las exigencias del circuito y los reflejos suficientes para superar a nuestros contrincantes. También nos brinda la posibilidad de cambio automático o manual de marchas.

Este nuevo título de Mastertronic sin ser la última maravilla de la programación, sí satisfará a un sector concreto de usuarios dispuestos en todo momento a aceptar el reto de la velocidad.

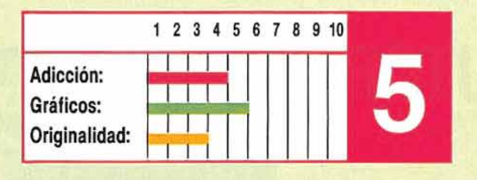
Cristina M. Fernández





	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		**6**
Gráficos:		
Originalidad:		

MILK RACE

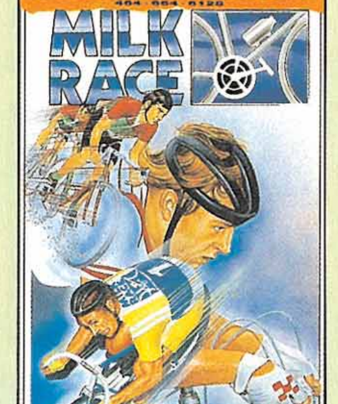


Amstrad

Mastertronic

La «Milk Race» (carrera de la leche), es uno de los acontecimientos más importantes en el mundo del ciclismo, con una popularidad mayor cada año. En el mes de mayo los mejores ciclistas de cada país acuden para realizar un recorrido de mil millas alrededor de toda Inglaterra. Este año hay un alto número de participantes: 84, y nosotros somos uno de ellos.

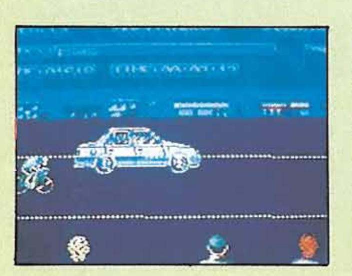
Partiendo de Newcastle-upon-Tyne, recorreremos varias etapas hasta llegar a Londres, contando con que no seamos eliminados antes en alguna de las pruebas de tiempo. Al comenzar el juego se nos muestra un mapa de Inglaterra con el itinerario de la carrera y la etapa que vamos a realizar. Acto seguido comienza dicha etapa. A lo largo del recorrido hemos de elegir la marcha que más se adapta a la inclinación del terreno y a nuestras fuerzas.

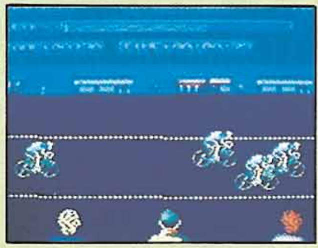


Además hemos de intentar coger las botellas de leche que aparecen esporádicamente a los lados de la carretera para que aumente nuestra energía, todo ello a la vez que intentamos esquivar a los otros ciclistas y a los baches.

Los gráficos, sin alcanzar la perfección, son buenos, resultando destacable el que se hayan usado dos modos de pantalla simultáneamente para conseguir una mayor resolución en el área de juego sin perder colores. Una buena música completa un juego que, sin demasiadas pretensiones, consigue distraer un rato.

Pablo Ariza





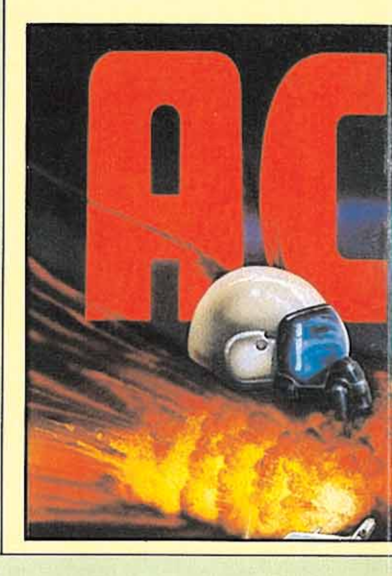


ACE 2

Commodore

Cascade Games

Sin duda, los adictos a los simuladores de vuelo recordarán la primera parte de este programa, que apareció hace más o menos un año y que ha sido incluida recientemente por la compañía Elite en el volumen dos del «six pack».



CENTURIONS

Commodore, Spectrum, Amstrad

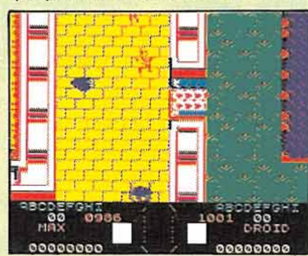
Reaktor

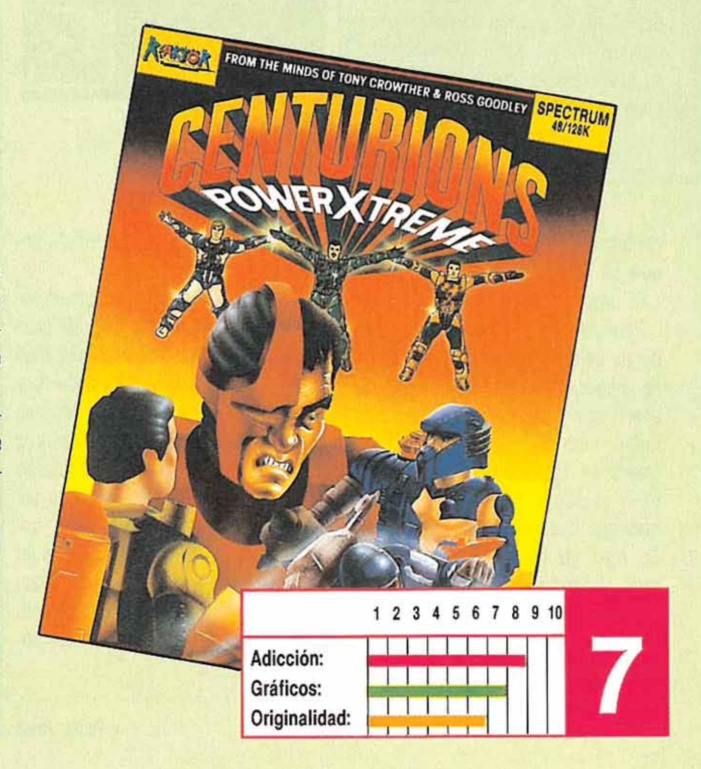
Lo primero que llama la atención al cargar centurions es la excelente presentación. Merece la pena detenerse unos minutos para observar la secuencia inicial y escuchar la magnífica banda sonora. ¡Sencillamente genial!

Desgraciadamente, el mundo de los juegos para el Commodore 64 está lleno de ejemplos de programas muy bien presentados, pero que luego se quedan sólo en juegos de artificio. ¿Es éste el caso de Centurions? En absoluto.

Centurions es básicamente un juego al estilo de los exitosos Gauntlet, Druid, Dandy y demás. Es decir, no puede decirse que sea un prodigio de originalidad. Sin embargo, posee la personalidad suficiente para situarse, como mínimo, al mismo nivel que sus parientes.

Debemos completar tres niveles, recogiendo los seis pedazos de la llave que permite el acceso al siguiente ni-





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

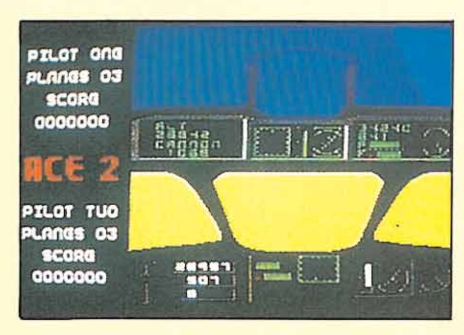
Adicción:

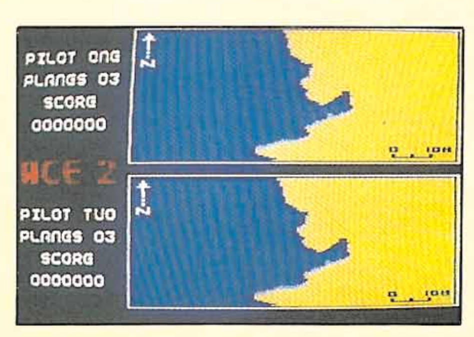
Gráficos:

Originalidad:

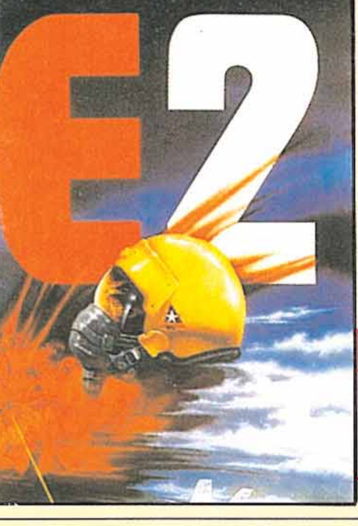
7







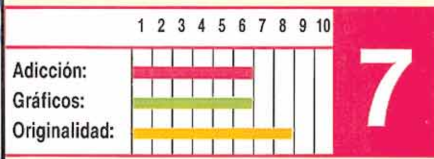
«Ace 2» sigue fielmente la línea de su predecesor, equiparándose ambos programas en lo que a calidad se refiere, intentando en todo momento trasladar al ordenador las características de un avión real.

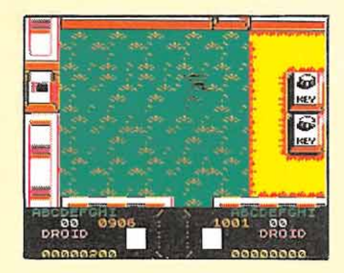


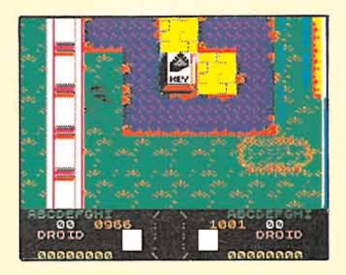
Uno de los aspectos más sobresalientes de «Ace 2» es la posibilidad de modificar a nuestro gusto muchas de las situaciones preestablecidas por el programa. Para empezar podemos escoger entre dos modalidades de juego, el combate entre aviones a corta distancia o un conflicto de escala completa, ambas constituyen por sí solas dos programas independientes. También podemos elegir el nivel de juego del ordenador en la opción de un jugador y delimitar el número de aviones de que disponemos para cumplir nuestra misión. Incluye la posibilidad de escoger entre cuatro tipos de armas, según la estrategia de cada jugador.

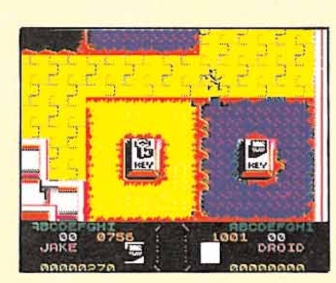
«Ace 2» es un completo simulador, no excesivamente complicado, con el que se pretende acercar los simuladores al gran público, acabando con la antigua leyenda de que sólo las «mentes privilegiadas» pueden sentarse en la cabina de mandos de un avión de combate.

Cristina M. Fernández









vel. Para ello, dispondremos de un robot y tres androides. Inicialmente disponemos sólo del robot, cuyo armamento es reducido, pero podremos mutar en uno de los tres androides con sólo pisar la zona a ello destinada. Cada nivel es, en síntesis, un gran laberinto lleno de puertas que sólo se abrirán con las llaves adecuadas, y lleno también de múltiples tipos de enemigos empeñados en hacer fracasar nuestra misión.

Las llaves que abren las distintas puertas dentro de los niveles se hallan dispersas por todo el escenario y rodeadas por fosos, arenas movedizas o agua. Es aquí donde radica el principal factor del juego, puesto que cada androide sólo puede andar por encima de uno de estos elementos y el robot no puede pisar ninguno de ellos. Con estas premisas, el juego se convierte en un puzzle gigante: deberemos tener en cuenta el androide a utilizar para coger determinada llave, que nos permitirá acceder a determinada sección, en la que habrá determinada fracción de la llave principal...

Otras características a destacar son: bonus esparcidos por los distintos niveles, armas adicionales para aumentar la potencia de ataque de los androides, etc. Los gráficos son sencillos pero muy variados, y el sonido durante el juego es suficiente para mantener la ambientación.

Si te gustaron Gauntlet, Druid y Dandy, Centurions es para ti. Si no, quizá Centurions te haga descubrir los placeres de trazar complejos mapas y pasarte tardes enteras pensando en resolver innumerables rompecabezas. Un buen juego, con una fenomenal presentación.

Francisco Verdú

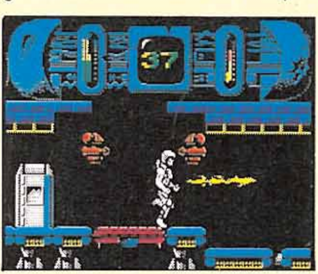
TRANTOR

Spectrum

Go

«Trantor» es el primer programa editado en nuestro país por la compañía Probe y distribuido por Go, y después de jugar con él tenemos que reconocer que lo único que se les puede reprochar es que hayan tardado tanto en editar un programa.

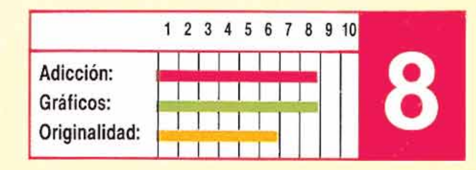
Y es que «Trantor» es una vuelta a los clásicos arcades de calidad, con un movimiento y unos gráficos de excelente calidad, siendo estos últimos además de un considerable tamaño. También se le han añadido algunos detalles de videoaventura, como es el hecho de que nuestro cibernético guerrero deba examinar los múltiples



terminales de ordenador repartidos por el escenario del programa. En algunos encontrará objetos que le ayudarán a resolver su misión, en otros podrá recuperar su energía y recargar su potente lanzallamas, en otros obtendrá letras con las que podrá formar una clave secreta. Si introduce esta clave en un terminal de seguridad, le será facilitada otra clave con la cual podrá poner en funcionamiento un transportador con el que... Bueno, no vamos a contaros todo. Lo mejor es que seáis vosotros mismos los que descubráis las fantásticas posibilidades de este magnífico programa.

Mención especial para la secuencia de presentación del juego, que además de original tiene una calidad gráfica cercana a la perfección.

José Emilio barbero

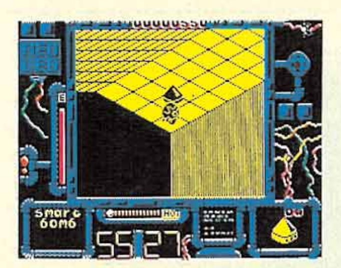




RED L.E.D.

Commodore, Spectrum

Starlight Software





Red L.E.D. viene acompañado, como no, de un extraña y complicada historia de ciencia ficción. Pero como suelen ser bastante aburridas e irrelevantes para el desarrollo del juego, iremos al grano.

La acción se desarrolla en un universo formado por 37 mundos intercomunicados entre sí formando una complicada red. Tu deberás conquistar algunos de estos mundos para conseguir establecer un camino seguro, a través de mundos aliados, que una los dos extremos del universo. Para ello, dispones de 3 sofisticados robots, cada uno con distintas características que les hacen útiles en determinadas circunstancias. Los mundos son muy parecidos a los escenarios de Spindizzy o Marble-Madness, pero están plagados de robots enemigos y peligros varios que intentarán que tus robots no puedan cumplir su misión en el tiempo establecido, ¡sólo una hora!

Para conquistar un mundo, tus robots deberán encontrar todos los acumuladores de energía y encontrar la salida (señalada por unas flechas que parpadean sólo cuando tengas todos los acumuladores). ¿Fácil? Ni hablar. En los mundos encontrarás innumerables enemigos que con sólo tocarlos, restarán energía a tus robots. Además, están llenos de agujeros en los que puedes caer con la consiguiente pérdida de un minuto en el tiempo de la misión, y lagos ácidos mortales. Pero también poseen cosas agradables: congeladores de ácido, recuperadores de tiempo, teletransportadores, etc. Algunos robots poseen características especiales que deberás descubrir (por ejemplo, uno de ellos puede andar por los lagos ácidos y que los hacen especialmente adecuados en determinadas situaciones.

Todos estos ingredientes, y muchos más que resultaría largo de enumerar, configuran un programa de gran calidad. El movimiento de los robots sobre la superficie de los mundos está muy logrado y el efecto tridimensional es excelente. Si a todo esto unimos unos gráficos elaborados y un alto grado de acción ininterrumpida, obtenemos un programa que merece estar en cualquier colección.

Sólo un punto negro: el sonido. Con unos simples efectos sonoros aquí y allí, el sonido no está a la altura estándar de los programas del Commodore 64. No se puede tener todo...

Francisco Verdú

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adicción:

Gráficos:

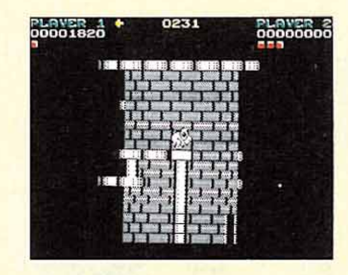
Originalidad:

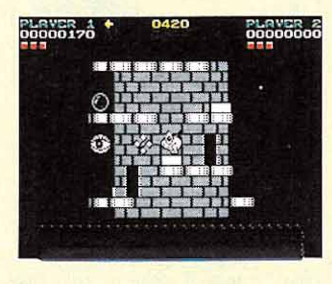
8

NEBULUS

Spectrum, Commodore

Hewson Consultants









Muchos han sido los programas que han desfilado por esta redacción, pero sólo unos cuantos han conseguido sorprendernos. Este es el caso de Nebulus. Programado por John Phillips, autor del popular Impossaball, es un juego realmente original.

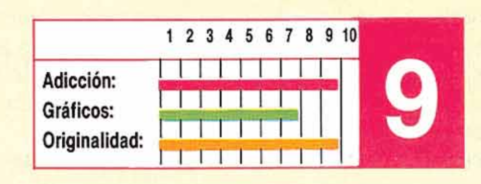
Nebulus podría englobarse dentro de la clasificación general de arcade, ya que para poder completar la misión sólo se precisa habilidad y reflejos, como en este tipo de programas. Pero, sin embargo, su original desarrollo le diferencia de cualquier otro título.

Nuestro objetivo principal es llegar a lo más alto de una torre que gira. Controlamos a un curioso personaje, del que llama la atención su prominente cabeza y sus no menos espectaculares ojos. Nuestro protagonista debe avanzar hasta encontrar una ventana y allí, a simple toque de tecla, entrará por ella apareciendo en otro lugar de la torre, en un piso superior. Este es uno de los aspectos más conseguidos del juego. Mientras nuestro personaje entra en la torre, ésta gira en pantalla con un sensacional scroll.

El juego no está exento de peligros. En nuestro ascenso hacia la fama nos acompañarán insistentes enemigos móviles y obstáculos fijos que podremos memorizar progresivamente, como plataformas de apoyo que desaparecen o superficies resbaladizas. Ante ellos sólo cabe huir o hacer buen uso de nuestro arma lanza esferas.

Nebulus es un juego sensacional que, aunque gráficamente no alcanza el gran nivel de otros programas de Hewson, esto se solventa con una tremenda adicción y un scroll perfecto. Si estáis preparados para la ascensión sólo precisáis paciencia y someter vuestros reflejos a una buena puesta a punto; de lo contrario y siempre caeréis al vacío.

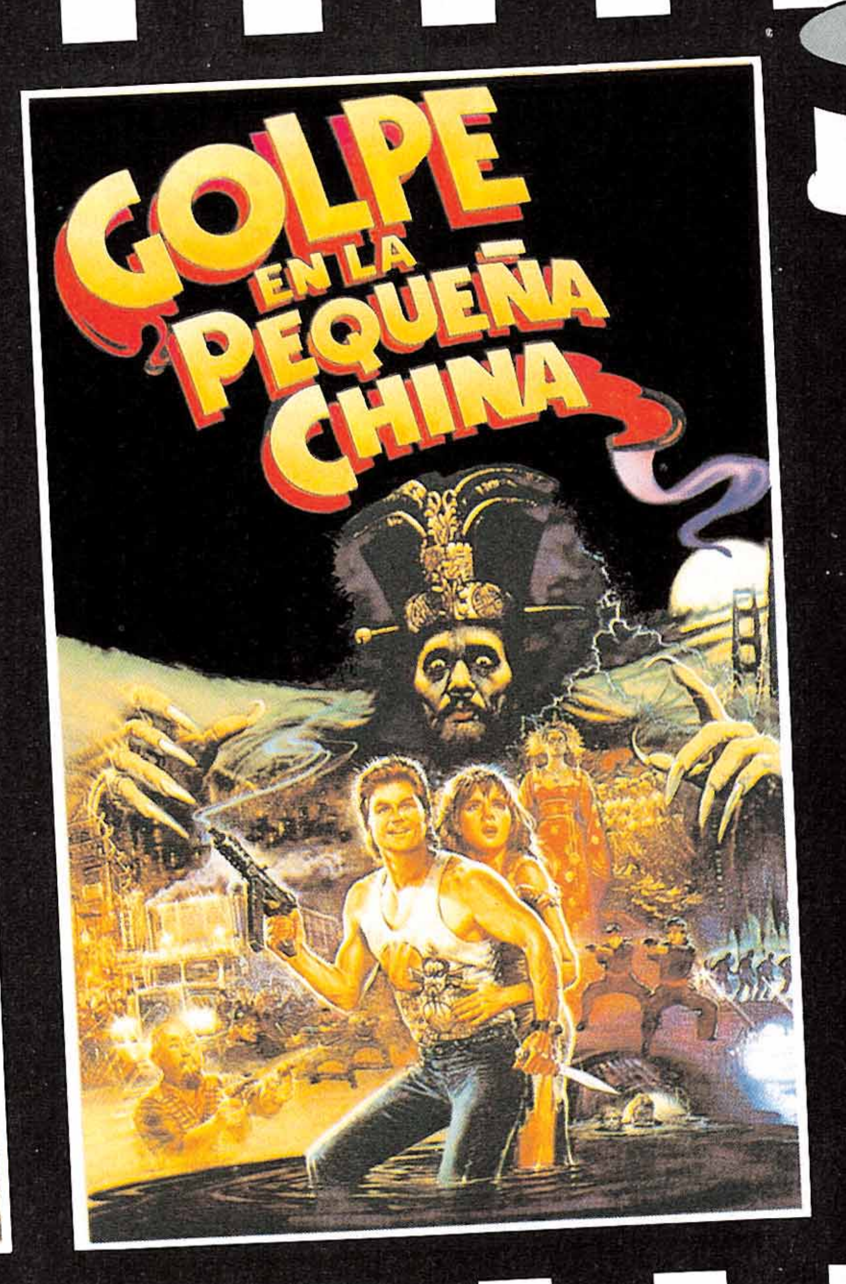
Cristina M. Fernández



GRANDES EXITOS DEL







DISPONIBLE PARA:

COMMODORE	C
SPECTRUM	S
AMSTRAD/CASSETTE	A

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE



MEGA CORP

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

Spectrum-Amstrad

Dinamic





Mega Corp es el segundo título de la serie de aventuras conversacionales de Dinamic. Siguiendo la línea marcada por Don Quijote, Mega Corp cambia de escenario y de ambientación, trasladándose a muchos años luz de nuestra galaxia.

Nuestro protagonista es un androide, de la especie mercenarios-mercinarius, es decir, vende sus servicios a cambio de sustanciosos bienes materiales. En esta ocasión se ha puesto a las órdenes del Imperio y su objetivo es liberar un planeta inexplorado del dominio de la Confederación. Si lo consigue se convertirá en el gobernador del territorio.

El juego consta de dos partes, pudiendo acceder sólo a la segunda si obtenemos el código. En la primera fase debemos superar todos los peligros del bosque y llegar a la ciudad. En la segunda, nuestro objetivo es convencer a los rebeldes de que se levanten contra la Confederación y hacernos después con el poder.

Mega Corp es un entretenido programa con sencillas órdenes, buenos gráficos que debemos observar para completar el juego, problemas que sólo podremos resolver con lógica e imaginación y variados peligros que aumentan su adicción. Sólo se diferencia del Quijote en que en éste las órdenes deben ser dadas en modo imperativo porque de lo contrario no serán entendidas. Una gran aventura con la que Dinamic por fin ha destruido el mito de que los programas conversacionales no son en España bien aceptados.

Cristina M. Fernández

CHARLY DIAMS

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

Amstrad

Loriciels







Este es uno de esos juegos marcado con el sello inconfundible de la compañía francesa Loriciels, de la cual nos han llegado en los últimos tiempos algunos claros exponentes, distintos entre sí y, en general, bastante diferentes a lo que estamos acostumbrados a ver.

Charly Diams está muy en la línea de Billy el Barriobajero y el personaje nos recuerda mucho al de este divertido juego. Sin embargo, la historia es otra muy distinta, aunque eso sí, tampoco en esta ocasión tendremos que realizar una peligrosa misión para salvar a la humanidad. Nuestro objetivo es mucho más simple que todo eso, se trata de lograr poseer, con el sano fin de enriquecernos, los fabulosos diamantes azules.

Para ello, antes habrá que descubrir y cortar las siete flores milagrosas que se encuentran repartidas por diversos lugares del mundo y que son la única llave que nos permitirá acceder al codiciado tesoro.

Como las flores se encuentran muy dispersas, será necesario recorrer lugares muy diversos y alejados entre sí, pasando, por ejemplo, del golfo de Bengala al desierto de Teneré, de la compañía Berrichonne a la cordillera de los Andes, o del lago Titicaca a otros lejanos lugares, por una larga y peligrosa ruta plagada de enemigos empeñados en cortar de golpe las ansias de riqueza y el espíritu aventurero que caracteriza a nuestro héroe.



Estamos ante un juego original plagado de simpáticos detalles que lo hacen muy adictivo y, sobre todo, bastante divertido. Los gráficos no son maravillosos, pero en esta ocasión tampoco importa.

Gabriel Nieto

MISSION

Amstrad

Loriciels

Solo, compungido, pequeñito él, armado con su casco láser, nuestro valiente protagonista se dispone a recorrer las más de ochenta habitaciones de este divertido juego de Loriciels, que nos recuerda mucho a Knight Lore y compañía, pero en versión francesa y con cambios importantes.

Nuestra misión consiste en recuperar la fórmula del Megatrón, una potente bomba que el agente Malox quiere vender a una potencia enemiga. Para lograrlo, habrá que sortear los numerosos peligros que nos aguardan y evitar con mucha habilidad las trampas que el malvado agente nos tiene preparadas en un recibimiento muy poco amistoso.

El personaje, en esta ocasión, es un tipo pequeñito donde los haya, de apariencia simpática, que tiene que atravesar un sinfín de habitaciones en su lucha por evitar la catástrofe nuclear. Estas habitaciones son tridimensionales y contienen una serie de

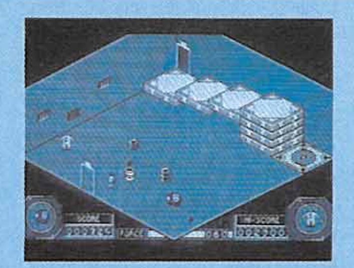
QUEDEX

Commodore

Thalamus

Caramba, otro programa de la casa Thalamus ¡Y programado por Stavros Fasoulas! ¡¡Fantástico!!...

A buen seguro, ésta será la primera reacción de cualquier aficionado a los juegos de Commodore 64 que haya seguido mínimamente la evolución del software en los últimos tiempos. Para los no enterados diremos que Thalamus saltó a la fama hace cosa de un año al sorprender al mundo de los juegos de ordenador con su primer programa, «Sanxion», un fenomenal arcade que ha pasado ya a ser un clásico. Posteriormente lan-









trampas diabólicas que hay que tratar de evitar a toda costa. La tarea no es nada fácil y requiere un concienzudo estudio de la situación con el fin de encontrar la mejor manera de evitar los numerosos peligros que nos acechan y, de paso, acertar con la salida correcta. Encontraremos también algunas armas repartidas por las habitaciones que nos servirán de inestimable ayuda para continuar con la misión.

El programa, en líneas generales, está bien construido, tiene unos buenos gráficos y consigue, desde el primer momento, acaparar nuestra atención. Lo cual no está nada mal.

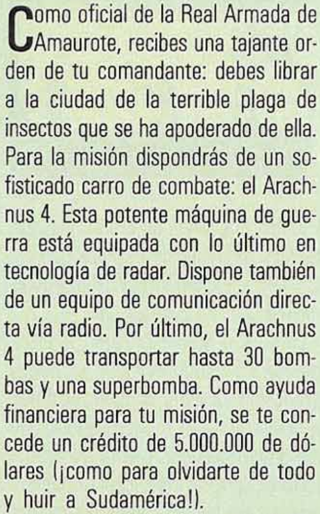
Gabriel Nieto

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8



AMAUROTE

Commodore ·Amstrad Spectrum
Mastertronic



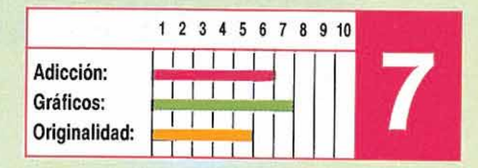
Como oficial de la Real Armada de Amaurote, recibes una tajante orden de tu comandante: debes librar a la ciudad de la terrible plaga de insectos que se ha apoderado de ella. Para la misión dispondrás de un sofisticado carro de combate: el Arachnus 4. Esta potente máquina de guerra está equipada con lo último en tecnología de radar. Dispone también de un equipo de comunicación directa vía radio. Por último, el Arachnus 4 puede transportar hasta 30 bombas y una superbomba. Como ayuda financiera para tu misión, se te concede un crédito de 5.000.000 de dólares (¡como para olvidarte de todo y huir a Sudamérica!).

Hasta aquí el argumento oficial. Pero, ¿qué nos encontramos cuando pulsamos «fire» para empezar? Nos hallamos ante una ciudad compuesta de 25 distritos independientes, que debemos limpiar de insectos. Podemos empezar por cualquiera, pero para terminar la misión debemos acabarlos todos. Una vez escogido un distrito (poco importa cuál, pues, gráficos aparte, se diferencian en poco), pasamos a contemplar una vista aérea de la ciudad, donde nuestra nave se materializará. Guiándonos por el radar deberemos localizar los insectos invasores para destruirlos a base de bombazos. Pero el nivel no podrá terminarse hasta eliminar al insecto madre. Para ello necesitamos una superbomba. Una vez saneado el distrito, podremos pasar a otro y repetir la operación con todos los restantes.



«Amaurote» es un programa digno, con gráficos cuidados y variados, sonido de buen nivel, pero quizá falla un poco en cuanto a interés y adicción.

Francisco Verdú


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

zó un nuevo programa, «Delta», que superó el difícil listón que había dejado su antecesor. Ambos estaban escritos por un muchacho hasta entonces desconocido (Fasoulas) y se caracterizaban por su increíble nivel técnico, gráfico y sonoro (pocas veces igualado), dentro del más puro estilo arcade espacial. Ante este currículum, es lógico que nuestro espíritu de jugadores insaciables saltara de alegría ante la aparición del tercer programa: «Quedex».

Cargamos el programa y nos encontramos ante unos gráficos y música marca de la casa, es decir, estupendos. Pero tras atenta observación de la breve demostración que efectúa el programa y una rápida ojeada a las instrucciones, advertimos una inesperada realidad: ¡no es un arcade espacial! Superada la sorpresa, surge la pregunta evidente: ¿qué es «Quedex»?

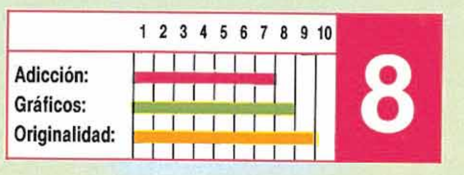
La respuesta no es fácil. «Quedex» no puede englobarse en ningún grupo definido, puesto que se trata de una idea completamente nueva. Por no ser, no es ni tan sólo un juego; ¡son 10 juegos en uno!. Tampoco es fácil decir si «Quedex» es o no es un buen programa. Aclarémonos...

Se trata de conducir una especie de pelota metálica a través de 10 niveles o planos, cada uno de los cuales es en sí un juego individual. Las distintas tareas que hay que llevar a cabo en cada plano van desde el simple entrenamiento en el manejo de la bola hasta resolver complicados puzzles. La pelota sólo puede desplazarse y efectuar saltos, en número variable según el nivel. Encontraremos llaves que abren puertas, amuletos que habrá que recoger, obstáculos que destruir, esqueletos que evitar, laberintos invisibles, suelos peligrosos, precipicios que habrá que saltar, extraños tubos que nos absorberán o repelerán, etc. Todo ello configura 10 minijuegos independientes, jugables en cualquier orden, de gran variedad y originalidad y que deberán ser completados en carrera contra el tiempo.

A cada jugador le gustarán unos determinados juegos, y posiblemente llegará a odiar otros. Así mismo, la variedad afecta también al nivel de dificultad de cada plano; hay algunos facilísimos y otros casi imposibles, factor éste que incrementa el desconcierto general ante un programa inusual como éste.

«Quedex» es un curioso programa, bien realizado, bien presentado... pero más que nada diferente, que no obstante puede decepcionar a los que esperaban la tercera entrega de la saga de «Delta/Sanxion».

Francisco Verdú


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

THUNDERCATS

Spectrum

Elite

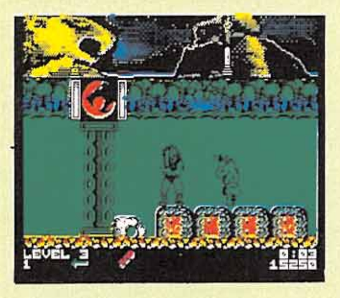
Lion-O, agente del planeta Cats-Lair y miembro del equipo de los Thundercats, se encontraba lejos de su hogar cumpliendo una misión a la que había sido destinado cuando a través de su videotélex recibió una noticia que le dejó petrificado... Los malvados Molemen, secuaces de Mumm-Ra, un perverso y poderoso príncipe espacial habían atacado por sorpresa, secuestrando a varios miembros del equipo Thundercats y, lo que era aún peor, habían robado el ojo de Thundera, la joya mágica que guardaba en su interior el poder místico de la espada de los presagios.

Nuestro héroe se juró a sí mismo que no descansaría hasta rescatar la joya y liberar a sus compañeros. Para ello debía infiltrarse en el castillo



Plundar, la guarida de Mumm-Ra, sorteando las múltiples trampas que encerraba y luchando contra los guardianes que lo custodiaban.

Éste es, a grandes rasgos, el argumento de «Thundercats», el nuevo programa de Élite, un juego llamado a convertirse en número uno y que sin duda devolverá a esta compañía la fama que se ganó con títulos anteriores dentro del campo de los programas de acción.

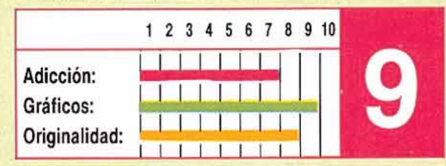


El programa consta de 14 fases que deberemos recorrer para recuperar el ojo de Thundera. Contamos con un tiempo límite para completar cada fase y con la exigua, por no decir ridícula, cantidad de seis vidas para cubrir el total de la misión. Al final de cada fase se nos recompensará con un bonus que dependerá del número de enemigos que hayamos eliminado y del tiempo que nos haya sobrado. Además, podremos recoger por el camino algunas ayudas, como armas o vidas extra.

Existen algunas fases donde podremos conseguir la nada despreciable cifra de 25.000 puntos si conseguimos rescatar a uno de nuestros compañeros, pero sólo dispondremos de una vida para intentarlo. Caso de que la perdamos, pasaremos al siguiente nivel perdiendo la oportunidad de incrementar nuestro marcador.

«Thundercats» es un excelente programa arcade, en el que destacan especialmente los gráficos, y sobre todo el excepcional movimiento de nuestro personaje, aunque cuenta, como es habitual en los programas de Élite, con un alto grado de dificultad.

José Emilio Barbero



INTERNATIONAL KARATE +

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:	8
Gráficos:	
Originalidad:	

Commodore

System 3

Uno de los temas más llevados al mundo de los ordenadores es, sin duda, el de las artes marciales, y más concretamente el kárate. Cuando hace algún tiempo apareció «The way of the exploding fist», supuso una verdadera revolución. Comparado con los intentos que se habían realizado previamente, «Exploding fist» parecía de otra galaxia: excelentes gráficos y sonido y los karatekas se movían con una velocidad endiablada. Este programa fue todo un éxito, pasando a ser un clásico indiscutible y al mismo tiempo referencia para cualquier otro juego de kárate en el futuro. En cierto sentido, Exploding Fist pasó a ser considerado *el* juego de kárate y pocos creíamos que fuera ni tan siquiera igualable.

Fue en este estado de cosas cuando un buen día, apareció «International Kárate». Y surgió la polémica. Lo imposible sucedió. Había surgido un programa de kárate que igualaba a Exploding Fist.



Ahora nos encontramos ante «International Karate +». Los fanáticos de este tipo de juegos estamos de enhorabuena, puesto que, por fin, un programa supera a los dos antecesores ilustres. ¿Es esto posible? ¿Son los gráficos mejores? ¿Hay mayor variedad de movimientos? ¿Son éstos más rápidos? No. Los gráficos, la variedad y el número de movimientos posibles son los mismos de siempre. Entonces, ¿en qué lo supera? En algo que a muchos sorprenderá: mientras que en International Karate (y en general en todos los juegos de este tipo) luchamos contra un solo jugador humano o computerizado, en «International Karate +» luchamos contra dos adversarios computerizados ¡simultáneamente! (o dos humanos contra el ordenador). ¿Sorprendidos? Pues bien, aquí está la clave de «International Karate +». Ya no nos servirán las viejas secuencias de movimientos repetidas hasta la saciedad. Ahora deberemos emplear una táctica totalmente distinta ante la dificultad multiplicada por dos que supone luchar con dos contrincantes. En cierto modo puede esto suponer un renacimiento de los juegos de kárate por ordenador. Por lo demás, los movimientos son los mismos que en «International Karate» excepto tres de ellos: un cabezazo estilo «Barbarian», un salto con patada a derecha e izquierda (para noquear a dos enemigos a la vez) y, el más espectacular, una voltereta hacia atrás apoyando las manos en el suelo, que es una maravilla de animación. Sin embargo, estos movimientos sustituyen a otros tantos de los anteriores programas.

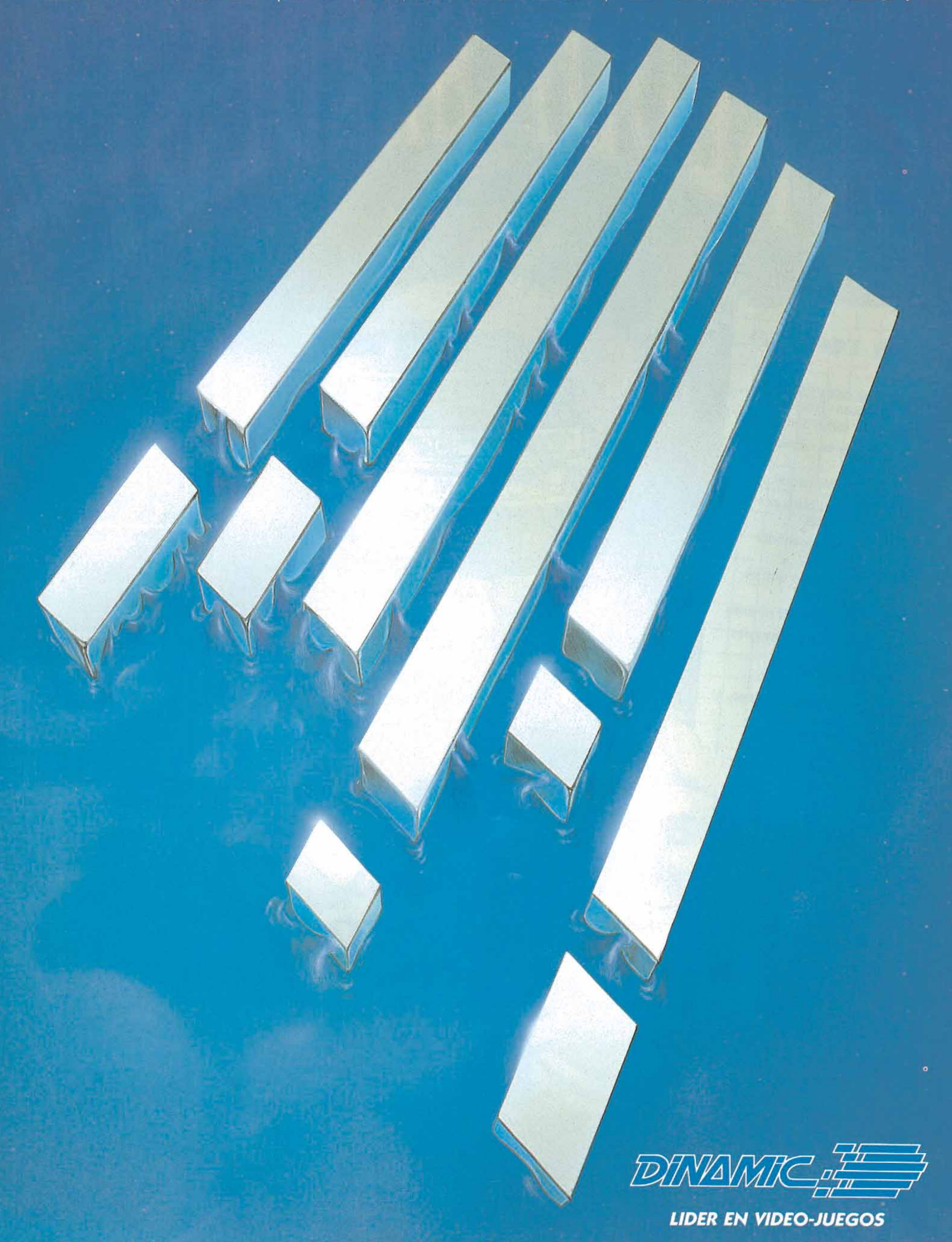
Por lo demás, sólo hay un escenario de fondo, si bien está animado, y la banda sonora es buena, aunque suena un poco apagada. Existe una pantalla de bonus en la que hay que evitar el contacto con numerosas bolas mediante un escudo, muy bien realizada y atractiva. Todo ello hace que «International Karate +» sea sin duda el programa de kárate del momento, y una nueva referencia para futuros intentos.

Francisco Verdú

La Valoración que figura en los recuadros rojos con números en blanco es la que otorga la revista independientemente de la opinión de los críticos a cada uno de los juegos.

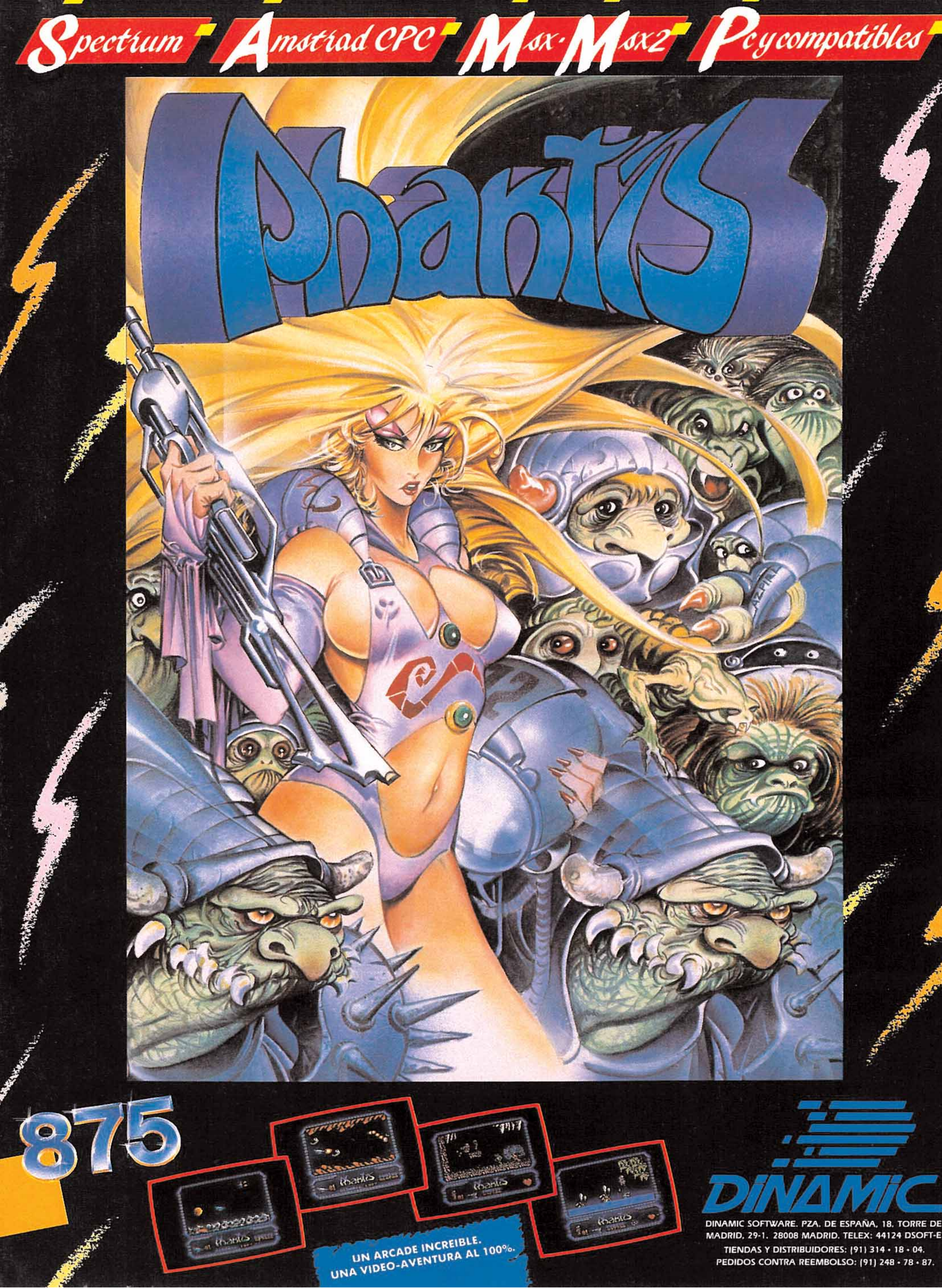


LA NUEVA IMAGEN DEL LIDER

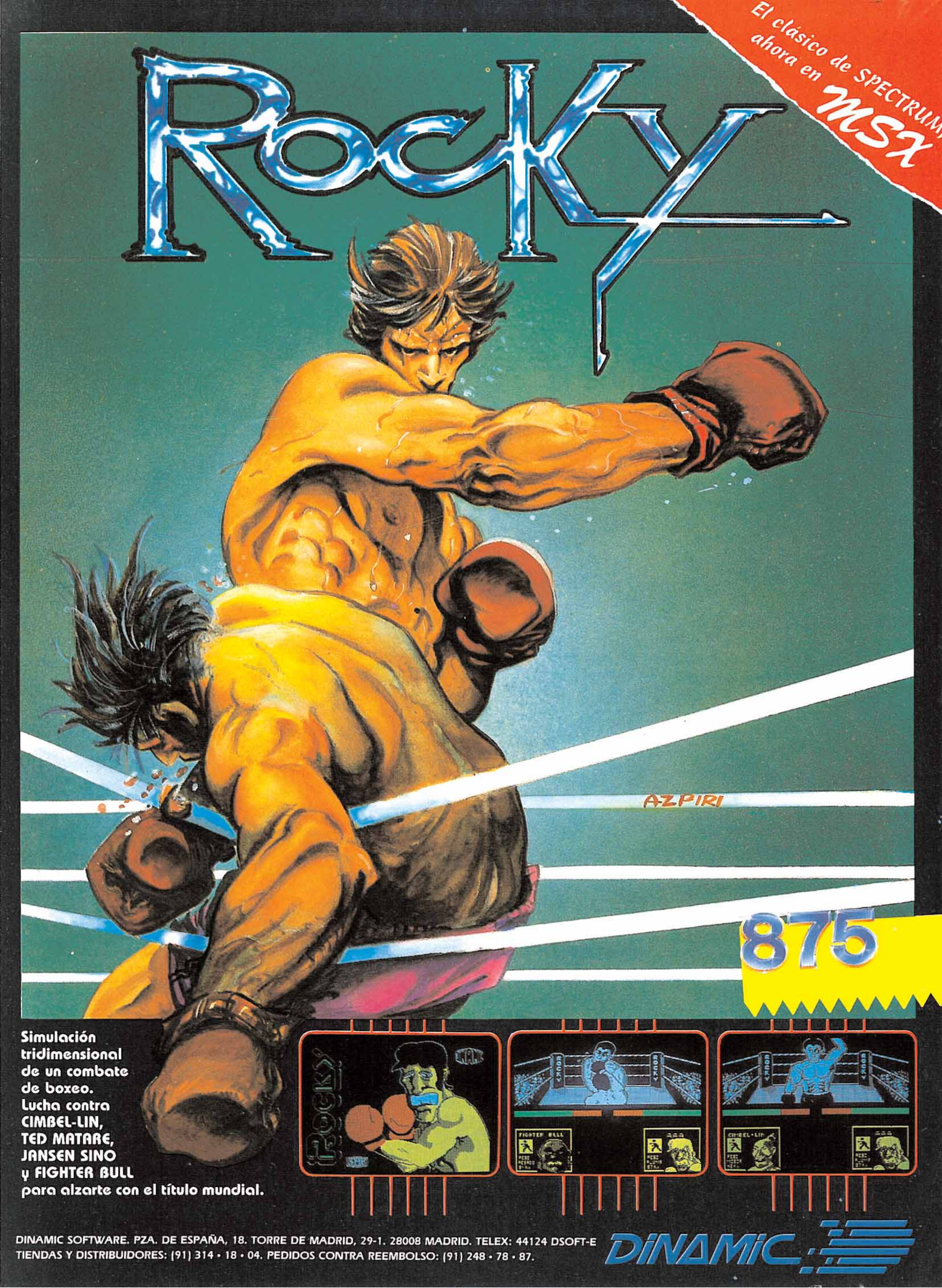




SPECTRUM • AMSTRAD CPC • COMMODORE • MSX
FREDDY HARDEST
FICHA TECNICA
• Dominio de las artes marciales: Patada - Puñetazo - Protección.
• Turbo-Laser de carga atmosférica.
• Salto controlable en altura y dirección.
• 30 Pantallas de Multiscroll.
• 64 Pantallas conectadas por ascensores y túneles.
• 16 Terminales de ordenador para hacer de Hacker.
• Enemigos inteligentes que se protegen de tu Laser.
• 5 Especies de animales hostiles.
• 3 Tipos de Androides asesinos.
FX DOBLE CARGA
Signfica dos programas en uno, el doble de acción, el doble de aventura, el doble de gráficos y máxima adictividad.Prueba un FX DOBLE CARGA de DINAMIC, te sorprenderá.
SPECTRUM
COMMODORE
AMSTRAD CPC
MSX
FREDDY HARDEST, agente secreto y refutado playboy, se encuentra en un satélite enemigo con su nave averiada. Para escapar, deberá llegar hasta la base enemiga y robar un caza.
FREDDY, demostrará su destreza saltando, agarrándose a las argollas que encuentre, trepando por cuerdas, disparando su Laser,...
FREDDY, es todo un número uno, pero sobre todo, quiere escapar vivo.
875
DINAMIC
DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 • 18 • 04. PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 • 78 • 87.



Spectrum
Amstrad CPC
Msx·Msx2
Pc y compatibles
Phantis
875
UN ARCADE INCREIBLE.
UNA VIDEO-AVENTURA AL 100%.
DINAMIC
DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 · 18 · 04.
PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 · 78 · 87.


El clásico de SPECTRUM
ahora en MSX
ROCKY
AZPIRI
875
Simulación tridimensional de un combate de boxeo. Lucha contra CIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSEN SINO y FIGHTER BULL para alzarte con el título mundial.
DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 · 18 · 04. PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 · 78 · 87.
DINAMIC



MEGA-CORP
·SPECTRUM·AMSTRAD CPC·MSX·MSX2·COMMODORE·
875
IMPORTANTE
MEGACORPORACION
IMPERIAL
BUSCA:
Ejecutivo agresivo para cubrir plaza en el departamento de control político y conquistas planetarias.
El candidato tendrá a su cargo a un AGENTE OPERATIVO de la 5.ª generación, equipado con el más sofisticado material de combate.
Imprescindible:
Dominio de lenguaje Kuak y del Sistema Operativo V-MSMOS 3.9
Se valorará experiencia previa en guerrilla cósmica y contraespionaje.
Formación en pilotaje de naves intergalácticas a cargo de la MEGACORP.
Salario:
625.000 créditos más comisiones.
Misión:
Arrebatarle todo un planeta a la FEDERACION HARK
Interesados contactár con el TELEMANDOFONO:(91) 248 78 87
Abstenerse androides séries FARGUS-232 y 233s.
AD
AVENTURAS DINAMIC
DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1.
28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 - 18 - 04
PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 - 78 - 87

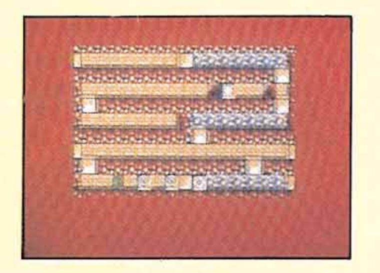
RANARAMA

Hewson

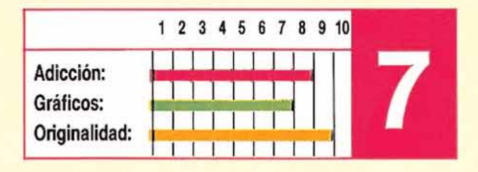


Si hay una característica que defina a «Ranarama» es, sin duda, la originalidad. Partiendo de un argumento teóricamente clásico, nos encontramos ante un programa que combina a partes iguales adicción y calidad.

Nuestro objetivo es guiar a una rana a través de un misterioso laberinto, eliminando a los diferentes enemigos para acumular puntos y recogiendo los elementos de diferentes hechizos que nos permitirán utilizar los lugares mágicos. En ellos podremos obtener considerables ventajas como trasladarnos de nivel o destruir a todos los enemigos de la pantalla. Hasta aquí todo es normal, pero sin embargo, si nos centramos en el tratamiento de la pantalla y en el desarrollo del juego observaremos cómo ante nosotros tenemos un mundo desconocido.



Ranarama en la versión de Atari no aporta nada nuevo a las versiones que ya conocíamos, excepto una mayor riqueza de colorido y un más cuidado tratamiento gráfico. Sin embargo, es también de ley reseñar que poco se podía hacer si tenemos en cuenta que el nivel alcanzado en la versión de Spectrum es poco menos que insuperable.

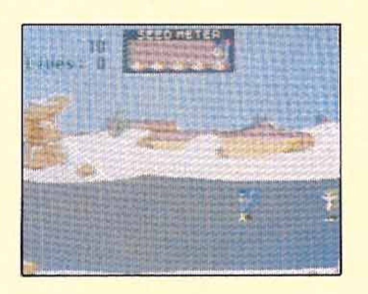


ROAD RUNNER



U.S. Gold

Reconocemos que después de ver las versiones de Spectrum y Commodore de este mismo juego nuestro escepticismo era total. Pero realmente, ahora podemos afirmar que las diferencias con la versión de Atari son abismales, siendo esta última versión la única que realmente merece la pena.



El argumento del juego nos remite al de las películas de dibujos animados. Adoptamos el papel del correcaminos y nuestro único objetivo es huir del Coyote evitando sus trampas mientras reponemos energía con pienso o limonada.



Además de la dificultad que supone huir con el Coyote pisándonos los talones, ésta se verá incrementada por la obligación de reponer alimentos, saltar obstáculos e intentar en todo momento jugarle malas pasadas, usando nuestra imaginación, a nuestro incansable enemigo.

Las diferencias con el resto de las versiones, como ya hemos señalado, son abis-





ARKANOID

Imagine





Después de enfrentarnos durante mucho tiempo a neuróticas batallas espaciales, complejos simuladores o auténticas videoaventuras de película, es una gratificante sensación enfrentarnos al más clásico de los videojuegos, el «machaca-ladrillos». En esta ocasión su nombre es «Arkanoid» y procede directamente de las máquinas de la calle. Este programa, versionado en su momento para otros ordenadores, es en la versión Atari en la que más se asemeja al original, alcanzando un nivel excepcional.

El objetivo del juego es controlar con una raqueta una pelota que dirigida al lugar correcto destruye todos los ladrillos que encuentre a su paso.

El número total de fases a superar es de 32 y para poder acceder a una nueva fase es preciso destruir todos los ladrillos de la pantalla y esquivar a los obstáculos móviles de cada nivel.

Como ayuda al destruir algunos ladrillos serán liberadas efectivas sorpresas. De este modo será posible des-





males. La ambientación es perfecta, los gráficos muy cuidados, la acción rápida y la variedad de elementos la suficiente para que, siendo su manejo sencillo, no llegue a resultar aburrido.

Un gran programa con populares protagonistas, que merece la pena tener en nuestra colección para pasar muy buenos ratos si somos partidarios del más puro arcade.

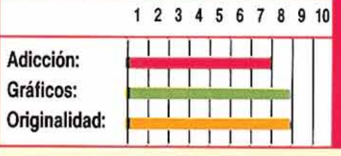
TAI-PAN

Ocean

Tal vez sea el escenario escogido para ambientar este juego, o quizá tal vez el argumento que nos lleva a historias de piratas y comerciantes, pero «Tai-Pan» en la versión de Atari más que un juego alcanza la categoría de una película en la que podemos participar; es más, en la que debemos participar.

Nuestro objetivo es convertirnos en un Tai-Pan, categoría máxima alcanzada por los comerciantes de la China, acumulando gran cantidad de bienes. Comenzaremos sin dinero y cuando localicemos a un prestamista invertiremos el dinero en el material que consideremos adecuado para comerciar así como en el barco y la tripulación. En todo momento debemos mantener una estrategia. Bien optar por comportarnos como comerciantes honrados visitando los puertos con nuestra mercancía o bien convirtiéndonos en piratas que se dedicarán al contrabando y podrán apropiarse la mercancía ajena.

«Tai-Pan» es un juego ameno aunque alcanzar la máxima categoría puede suponernos muchas horas de dedicación y esfuerzo. Los grandes comerciantes no se hacen en un día, prueba nuevas tácticas en una versión sensiblemente mejorada de las que ya conocíamos.



BARBARIAN

Palace Software

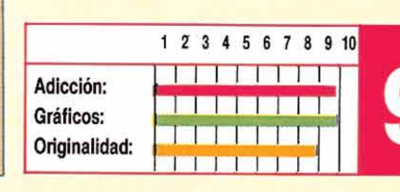
Todo o casi todo se ha dicho ya de este programa que ha ocupado durante meses el primer lugar en nuestra sección «Los recomendados». Para quienes no conozcan más que la sugerente carátula del juego, aclaramos que «Barbarian» es un juego de lucha. Nuestro objetivo es eliminar a golpe de espada a los diferentes contrincantes que aparecen progresivamente.

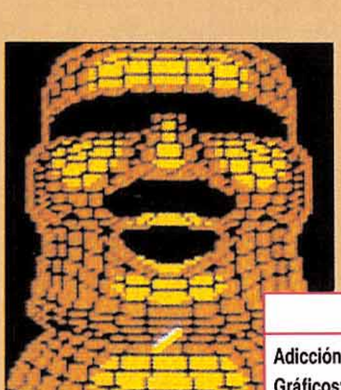


Este tipo de juegos normalmente despiertan grandes niveles de aceptación, pero en este caso además su interés crece al incluir detalles de gran originalidad.

Destacan de este modo los conseguidísimos efectos sonoros y gráficos, cuidando hasta los más mínimos detalles, como la sangre o el personajillo que aparece en pantalla para recoger los restos de los guerreros. Por lo demás, está acompañado por una riqueza excepcional de movimientos que en algunos momentos parece enfrentarnos a una situación real.

«Barbarian» en la versión de Atari mantiene la adicción del juego y mejora los aspectos gráficos y sonoros, aunque para ser sinceros el resto de los aspectos no precisan mejora alguna. Un excepcional arcade que no puede faltar en ninguna programoteca que se precie aunque sólo sea por pasar muchas horas contemplándole.





de acceder a una nueva fase sin destruir todos los ladrillos, a acompañar a nuestra pelota con un potente disparo que causará el mismo efecto, pasando por un ralentizador de la pelota y un aumento sustancial del tamaño de la raqueta, entre otras cosas.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
9

Hoy por hoy, «Arkanoid» es el título más adictivo que ha pasado por nuestras manos y sin duda el que más alabanzas en este sentido ha consechado. Un programa eficaz contra el stress y los nervios descontrolados, aunque corremos el riesgo de abandonar cualquier otra actividad para permanecer ante la pantalla durante horas.

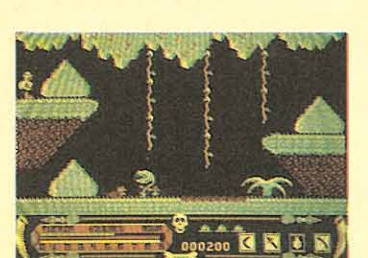
Exclusivamente para adictos que nos les importe jugarse el tipo con una sobredosis de acción.

LIVINGSTONE, SUPONGO

Opera Soft

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

Acostumbrados a ver ciertos productos para PC más propios de figurar en el cubo de la basura, que en cualquier programoteca que se digne serlo, nos sorprende encontrar un juego fiel gráficamente a la versión original para la que fue creado. Y es que «Livingstone, Supongo» ha sido versionado con un fin claro, que los usuarios de PC puedan disfrutar de un buen juego sin añorar versiones de otros ordenadores menos potentes que sin embargo por regla general, consiguen resultados mucho más satisfactorios.

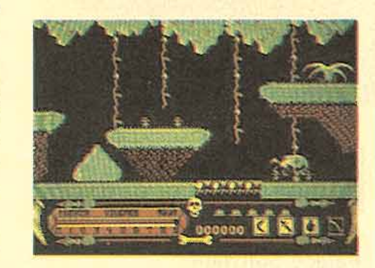


La historia es la misma, nuestro protagonista tendrá que adentrarse en una peligrosa selva plagada de plantas carnívoras, serpientes y otros bichos hostiles que habitan aquel siniestro lugar, para rescatar al doctor Livingstone, desaparecido hace algún tiempo mientras merodeaba por aquellos lares.

Para lograrlo, antes tendrá que recuperar los diamantes de la diosa de la Danza, protegidos por unos feroces indígenas con cara de muy pocos amigos.

El juego de principio a fin es una excitante aventura en la que todo es posible. Pasamos de un lugar a otro casi





sin darnos cuenta y estemos donde estemos, lo cierto es que no tendremos ni un solo segundo de descanso, la aventura es siempre la aventura y jugar con Livingstone de verdad merece la pena.



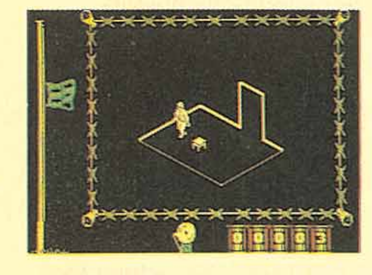
THE GREAT ESCAPE

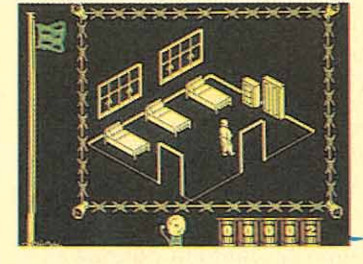
Ocean

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

Poco se puede decir de este juego que no se haya dicho ya. Basado en una historia original, con unos buenos gráficos y un nivel de adicción bastante alto, Great Escape se convirtió en su día en un exitoso programa.

Ahora nos llega esta versión para PC a la que poco más podemos añadir. Si el juego en la versión de Spectrum estaba bastante bien, aquí podríamos decir que está igual de bien. Poco o nada se ha cambiado, pero también es cierto que tampoco hacía falta. Quizá se echa de menos algo de colorido con el que se podría haber ilustrado más, si cabe, este apasionante programa.





Por si a estas alturas alguno todavía no lo conoce, añadiremos que se trata de una divertida aventura, en la que utilizando toda nuestra habilidad y una gran dosis de inteligencia, tendremos que guíar a nuestro protagonista, prisionero de guerra en un campo nazi, hacia la ansiada libertad. Para ello es necesario que previamente hayamos trazado un plan de fuga, del cual dependerá el éxito o el fracaso de nuestra misión.

Si tuviéramos que destacar algo de este juego, sería sin lugar a dudas la perfecta ambientación en la que se desarrolla la historia, y que nos hace creer, en todo momento, que estamos viviendo una auténtica aventura.

Podemos decir que, en este caso, la versión de PC no aporta prácticamente nada nuevo al juego, pero también es verdad que en este caso no se podía hacer mucho más.

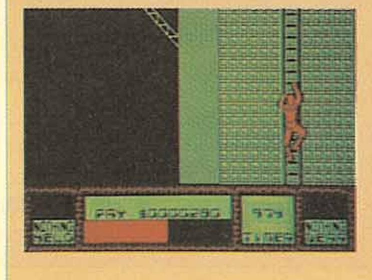
SABOTEUR II

Durell

Saboteur II» es uno de esos clásicos para Spectrum que ha pasado a engrosar las filas de los juegos pioneros de PC. Y es de agradecer que haya sido, precisamente, uno de los éxitos más representativos de la compañía Durell, uno de los primeros versionados.

El juego además de divertido es trepidante en todas sus fases (nueve para ser exactos) y está lleno de detalles que lo hacen mucho más adictivo aún de lo que fue en su día la primera parte.

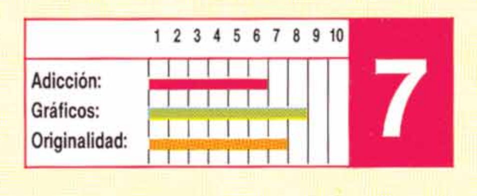
El protagonista en esta ocasión es una mujer atrapada en el centro de mando del «Dictador», situado en la cum-



Pc



ONE ON ONE



Electronic Arts

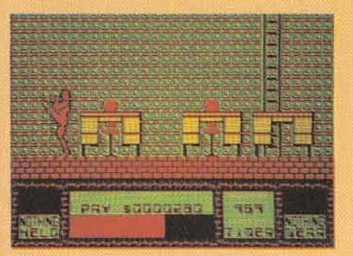
Este juego fue en su día (en su versión Commodore) uno de los mayores éxitos en lo que a juegos deportivos para ordenador se refiere y, además, el claro predecesor de toda una nueva generación de programas de baloncesto que aún hoy copan los números uno de las listas de ventas.

Para muchos «One on One» sigue siendo un símbolo, y no porque no haya sido superado, que lo ha sido, sino por todo lo que en su día significó.

El programa nos permite jugar un partido de baloncesto, con las reglas de la NBA, contra el ordenador u otro contrincante, en tres niveles de dificultad diferentes y eligiendo el tiempo de duración del partido.

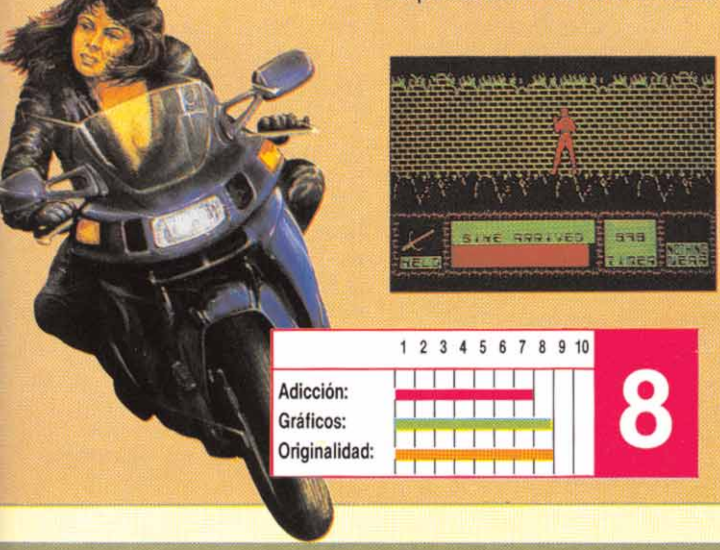
El encuentro lo juegan dos contrincantes que representan a dos populares jugadores de la NBA, Julius Erving y Larry Bird. Por lo demás, todo se desarrolla como si de un partido real se tratase. Es posible encestar de tres puntos, driblar, poner tapones al contrario, recoger rebotes, tirar suspendido en el aire, hacer dobles, personales, lanzar tiros libres y cualquier otra cosa que se nos ocurra, incluido el pedir tiempo. Sin olvidar, por supuesto, el detalle de que los jugadores se cansen de acuerdo al esfuerzo realizado, o el de la repetición de las jugadas más interesantes al final de cada tiempo.

Es un buen juego, algo devaluado si lo comparamos con la versión original de Commodore, pero en el que se dan las condiciones necesarias para que podamos vivir una apasionante jornada de basket.



bre de una montaña plagada de túneles y cuevas subterráneas, protegidas por implacables guardianes que usan como mascotas feroces pumas «deboradores de intrusos». Salir de allí es poco menos que imposible, y todo un reto a nuestra habilidad. Encontraremos algunas ayudas a lo largo del recorrido, pero a pesar de ello la tarea que nos ha sido encomendada no resultará nada sencilla.

Estamos ante una nueva versión de un juego que fue muy bueno en el Spectrum, bastante malo en el Amstrad 6128, y que ahora en su adaptación para PC, podríamos calificar como altamente recomendable, adictivo y, al menos en esta ocasión, a la altura de las circunstancias, máxime teniendo en cuenta que habrá que recorrer 9 veces el tenebroso castillo, para poder terminar la aventura.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:	8
Gráficos:	
Originalidad:	

ARKANOID

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:	7
Gráficos:	
Originalidad:	

Imagine

Si tuviéramos que elegir el juego más adictivo del año, éste sería sin ningún género de dudas Arkanoid. Y lo curioso del caso es que se trata de un programa muy simple, con unos gráficos de lo más normalitos, que a pesar de todo, consigue lo que muy pocos programas han logrado antes, mantener pendientes de la pantalla a todos cuantos se acercan a él, sean o no, aficionados a los juegos de ordenador.

El objetivo no es otro, que el de ir rompiendo murallas de ladrillos, que dependiendo de la fase en la que nos encontremos, tendrán una forma distinta.

Hasta aquí todo podría parecer más o menos normal, pero donde radica de verdad la originalidad de este juego, es en los extras con los que sus creadores nos han deleitado. Como es el caso de esa serie de ayudas providenciales, procedentes de las alturas que dan una nueva dimensión al programa: paletas más grandes, provistas de disparos, ralentizadoras y multiplicadoras de proyectiles, son algunas de ellas.

A todo esto hay que sumarle, enemigos pegajosos, raras configuraciones de ladrillos con forma laberíntica, y ciertas zonas de difícil acceso que sólo atravesaremos con machacona insistencia.

Por lo que respecta a la versión de PC sólo podemos añadir que no aporta nada nuevo, y es una lástima, porque con las posibilidades de este ordenador todos esperábamos otra cosa. Al menos, afortunadamente, la adicción sigue siendo la misma. Lo cual no es poco.





SPECTRUM

LIVINGSTONE SUPONGO

Si en este juego no queremos que el águila nos lleve a su nido, en la pantalla anterior a donde aparece por primera vez, al llegar por arriba nos asomamos, seleccionamos granadas y con poca fuerza las tiramos y matamos al gusano. Después seleccionamos la pértiga y nos dejamos caer, para rápidamente girar unos pasos a la izquierda pulsar la tecla de disparo, esperar a que esté al tope la fuerza y soltar. Llegamos volando a la pantalla siguiente hasta el segundo cocotero, saliendo rápidamente por la derecha y entonces en la siguiente pantalla, antes de que aparezca el águila, saltamos el charco y nos montamos en el tronco.

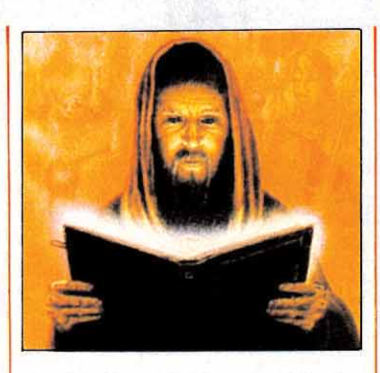
Alonso Javaloyes Ferrer (Sevilla)

FAIRLIGHT

En esta sección en el número 27 publicastéis un truco para FAIRLIGHT, pero he descubierto tres errores:

— Cuando se habla de una tercera pócima que hay que recoger, se dice que la encontraremos en una habitación falsa cuya puerta está en la pared derecha de una habitación que da a un pasillo en el que hay tres puertas y tres bolas. EN DICHO PASILLO SOLO HAY *DOS* BOLAS.

— La puerta secreta que



nos lleva a la cámara mortuoria no se encuentra en un camino con una roca. SE TRATA DE UN CAMINO SOLITARIO QUE LINDA A SU IZQUIERDA CON UNA ALTA PARED DE PIEDRA (Lo de buscar una pantalla en la que sólo hubiese un camino y una roca, tal como se decía, podía inducir a error). Para encontrar este camino, debéis hacer lo siguiente: una vez hayáis bajado del puente levadizo, seguid al frente. Os toparéis con un «Gordo» al que mataréis o esquivaréis saliendo de la cueva por la otra puerta. Al salir de la cueva tomad el camino de la derecha (según vuestro personaje). Llegaréis a una pantalla con un remolino, seguís el camino de la izquierda. El camino al que llegáis es el verdadero.

— Una vez en la cámara mortuoria, cuando tiramos al suelo el cadáver, queda una mesa con *TRES* hojas (no cuatro). La hoja que habrá que deslizar para encontrar el pozo es LA QUE ÉSTA A LA DERECHA.

Victorino López Berjano (Huelva)

SABOTEUR II

Si caemos en la pantalla del árbol seco que hay en la parte superior izquierda del edificio, la alternativa a una caída mortal por el precipicio de la izquierda es la siguiente: tomamos carrerilla (tras haber recargado energía) y saltamos contra la pared. Nuestra saboteadora se introducirá en ella. Ahora la haremos avanzar lentamente y aparecerá, a salvo, en la parte inferior derecha del edificio.

Miguel Ángel Joja (Barcelona)

TOP GUN

Para matar más fácilmente a los aviones en el Top Gun, poner el vuestro a unos 20.000 m de altura y esperar a que tu enemigo suba, más o menos, a esta altura. Hecho esto, bajar en picado y a los 500 m, o así, antes de chocar contra el suelo, controlar el avión. El enemigo te imitará, pero él si se estrellará.

Óscar Cervera Úbeda (Valencia)



SCEPTRE OF BAGDAD

Todos los objetos útiles en el juego son:

The Haney (El trapo): si lo frotamos en la lámpara de la primera pantalla, la lámpara hablará y nos dará pistas sobre el juego.

The Flute (La flauta): elevará la cuerda de la casucha al lado del «air Bagdad», pudiendo meternos en la cuerda e ir a la terraza.

The Several Wings (Las plumas divinas): con ellas el Ángel de la fuente volará dejándonos entrar en ella.

The Miner Rat (rata): asustará al ama de casa, al lado de un espejo sobre una mesa, y así nos dejará pasar (...y, por cierto, no te dejes engañar por sus habladurías, sólo quiere calentarte la cabeza).

The Keys (Las llaves): abrirán un pasadizo en el armario que no puedes traspasar en el dormitorio.

The Fire Ring (La manilla de tapón): descorcharán el tapón gigante que hay una pantalla a la izquierda de las cataratas y nos podremos meter en él.

The Trident (El tridente): lo clavaremos saltando en la os-

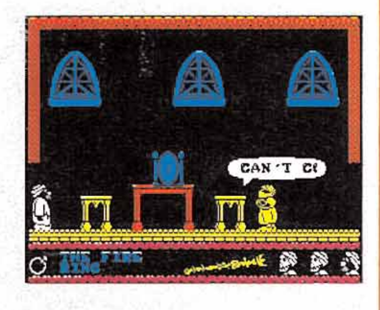
tra gigante de las cataratas y sacaremos una gran perla negra.

The Pearl (La perla): juntándola con el tirachinas quedará cargado (loaded).

The Sling Empty/Loaded (El tirachinas vacío/cargado): lo encontraremos encima de una fuente y cargaremos con la gran perla negra (the pearl) y nos servirá para descambiárselo al mono que hay encima de una palmera por un coco (the coconut).

The Coconut (El coco): lo usaremos siempre que queramos ir al desierto sin perder vida.

The Fish Helmet (El pez): una vez que hayamos cambiado el objeto del desierto por otro que no sirva, nos iremos otra vez al desierto con el Fish Helmet y el Coconut, y nos dejaremos caer por el lago (no nos matará si llevamos The Fish Helmet) y cambiaremos el coco por The Mi-





rror (cuidado con dejar The Fish Helmet porque nos matarían en el lago).

The Whip (El látigo): con él, el buey nos dejará que cojamos el eje de la rueda de su carro.

The Broken Axle (La rueda del carro): la cogeremos del carro del buey y lo descambiaremos por el eje roto de la rueda de la polea que tiene elevado el puente; al descambiarlo, el puente se bajará.

The Alí Babá Book (Libro de Alí Babá): está encima de un taburete de la Biblioteca y hará abrirse la roca gigante que hay bajando por el tapón gigante.

The Purse Empty/Full (El saco vacío/lleno): iremos a la roca gigante con el libro de Alí Babá y el saco, entraremos por ella y llenaremos el saco pasando por el oro sin saltar y cuando esté lleno (full) podremos entrar con él en las tiendas de armas y zapatos (estas tiendas son puertas cerradas a la izquierda del buey).

Trunk Blund/Sharped (La cuchilla despuntada/afilada): está en el desierto y se afila con el hacha de la tienda de armas y cuando está afilada (sharped) se usará para matar a un gigante más adelante.

The Axe (El hacha): afila el trunk blund para matar al gigante.

The Mirror (El espejo): a la izquierda de las escaleras de las serpientes hay una hechicera que convierte en piedra a todo aquel que se le acerca, con el espejo este hechizo se reflejará y...

Después de la pantalla de la hechicera hay un gigante, como ya hemos mencionado se mata con la cuchilla afilada (Trunk sharped).

The Insect Net Empty/Full (El caza insectos vacío/lleno). Con éste se caza el insecto que sale de la colmena caída que se tira, anteriormente, poniéndose encima de ella (en el tejado) y una vez que esté lleno (full), se irá a la pantalla de la araña que te mata y ésta habrá desaparecido.

The Sword (La espada): con ella, se cortará la tela de araña en la que colgaba la araña (the string).

The Slippers (Los zapatos): está en la tienda de zapatos y con ellos podemos pasar las cenizas ardientes que hay después del puente para coger The Bow.

The Bow Unstrung/Restrung/Loaded (El arco sin tensar/tensado/cargado): se tensará con la tela de araña (the string) en la que colgaba la araña y se cargará con el carcaj y flechas (the quiver) y sirve para la pantalla de la palanca y la piedra colgada, la palanca nos impulsará y... cogeremos The Sceptre en la próxima pantalla.

The Sceptre (El esceptro): llévalo al balcón en el que estaba el látigo (a la derecha de la pantalla donde empezamos el juego) y el Sceptre será tuyo, el tesoro de Bagdad.

Hay un objeto que nos encontraremos en cada partida, una poción, que si la cogemos y después acabamos la partida porque nos mataron pon Old game, y continuaremos desde el sitio donde cogimos la poción siguiendo la partida anterior en la posición que estábamos.

Fco. Navarrete
(Barcelona)



CORRECAMINOS

Para conseguir vidas infinitas en este juego, debes pulsar simultáneamente las teclas B, J y R cuando aparezca el menú.

Si lo que quieres es ver el final del juego, deberás hacer la misma operación, pero con las teclas L, O, V, y E. Esto os dará acceso a cargar la última fase.

Como curiosidad, si queréis ver un amoroso mensaje del programador a su chica, repetid la operación pulsando las teclas que forman el nombre de Jacqui.

Miguel Ángel González
(Madrid)

LORD OF MIDNIGHT

Primero, vas con todos al este, a los dos o tres días verás un castillo. Ahí está Shimeril, lo reclutas (tiene mil hombres y ochocientos caballos). Llevas a Corleth al norte. Verás unas ruinas, ve a ellas y observarás enfrente unos lobos. Mira al noroeste, avanza y mata a los lobos; verás unas casas, ve hacia ellas; allí te encontrarás a Lord Trhall. Vuelve con los dos y, juntos los seis, id al sur. En tu camino encontrarás una caseta, en ella está Lord Mitharg; ve todo hacia el sur y tuerce al este, encontrarás a Lord Rorath en una caseta; sigue al este y encontrarás Xajorith. Reclutarás a Lord Axajorit y te quedarás en Xajorith. Esto se puede realizar en dieciocho días.

En Moonhengc se encuentra Foukrin.

Shimeril es muy bueno contra los lobos, skulkrin y dragones. Casi siempre está ligeramente asustado y es muy bueno luchando contra enemigos.

Marakith, casi siempre, está asustado. Es bueno para luchar contra enemigos o skulkrin.

Xajorit es como Shimeril, pero no puede matar lobos, pues lo más probable es que lo maten.

Mitharg es recomendable que mate a los lobos y a los skulkrin.

Rornhtron es el mejor en abatir enemigos, pero por lo demás no vale para nada.

Lord Trhorn pelea bastante bien, pero mata skulkrin, etc. No se le da bien morkin. Es el más vulnerable.

Si se ve en la pantalla un dragón, en vez de dosel dragón, es farflame, el dragonlord.

Luxor es bueno sólo contra skulkrin y enemigos, los lobos le matan casi siempre.

Corleth es vulnerable a todo. Es casi como morkin.

Timrath es como Trhall.

DRAGONLORD puede andar mucho sin que caiga la noche. *Los enemigos:*

Trolls no son muy peligrosos sólo son lo bastante para matar a morkin.

Skulkrin son muy fáciles abatir, con ellos no se tiene que ir sin caballo.

Lobos, los más vulnerables a ellos son: luxor, morkin y corleth.

Dragones es recomendable que los mate Shemeril.

Pablo Barrón Ballesteros
(Madrid)

GAME OVER

Con este cargador obtendrás considerables ventajas.

```
  10 CLEAR 3e4: PRINT "CARGA LA
CINTA ORIGINAL"
  20 LOAD ""CODE 23296: POKE 233
30,195: RANDOMIZE USR 23296
  30 CLS : POKE 23658,0: IF PEEK
 31643=1 THEN POKE 38631,201: PO
KE 31643,0: POKE 32382,0: POKE 3
3452,0: POKE 38695,0: GO TO 50
  40 POKE 32420,0: POKE 32582,0:
 POKE 33481,0: POKE 39337,0
  50 POKE 23330,49: POKE 23331,0
: POKE 23332,0
  60 RANDOMIZE USR 23330
```

Francisco Campos
(Madrid)

BOMB JACK II

POKE &18EA,0: VIDAS INFINITAS

David Olivares (Madrid)

DRAGON'S LAIR II

En el Amstrad, la primera fase de este juego es el mosaico místico (Mystisches Mosaik). Para pasarlo hacer lo siguiente:

a) 2 A, E 1.
b) 1 I, 2 A, 1 D, E 3.
c) 1 D, 1 B, 1 D, 2 B. Aparece murciélago. Este cuadro nunca desaparecerá. E 9.
d) 1 B, 3 D, E 1.
e) 1 D, 2 A, E 1.
f) 1 A, 4 I, matar murciélago, E 1.
g) 2 A, 2 I, 1, 1 A. Si no se ha matado antes, matar murciélago.
h) 1 I, 1 B, 6 I.

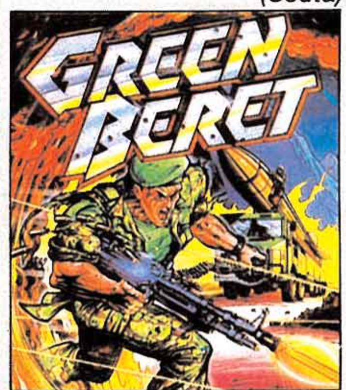
A = arriba; B = abajo; I = izquierda; D = derecha; E = esperar x veces.

José E. Martínez (Cádiz)

EXPRESS RAIDER

Cuando se nos acaben las vidas y por desgracia tengamos que volver a empezar, aparecerá el abecedario para poner nuestras iniciales; sin perder tiempo ponte a disparar y empezarás una nueva partida, pero con la ventaja de comenzar donde la dejaste antes. Utilizándolo varias veces llegarás al octavo tren, que es el último y cuando acabes con este tren empezarás otra vez desde el principio, no te preocupes, si llegas ya lo has acabado.

Miguel Sánchez Rondón (Ceuta)



PROHIBITION

En el prohibition apretando la tecla ESC cuando la pantalla marca un segundo, te volverán a dar los mismos segundos que cuando empezaste.

Isidro Valero (Baleares)

EL ZORRO

En este juego hay una forma para atravesar cualquier pared. Nos pegamos lo más que podamos a la pared, y saltamos hacia arriba, y cuando vayamos a tocar el suelo, nos movemos en dirección hacia la pared. En ese momento habremos avanzado un poco. Si repetimos esta operación varias veces (según el grosor de la pared) terminaremos por atravesarla.

Hay un medio para llegar hasta la bota sin necesidad de coger la trompeta. Si vamos a la habitación de la trompeta y subimos por la primera escalera, y vamos a la izquierda, cuando vayamos a pasar de pantalla saltamos, y aterrizaremos en el edificio de la bota.

José E. Martínez (Cádiz)



ARMY MOVES

Si estás en el puente con el jeep, das un salto y vas a caer en un boquete. Antes de caer, dale al mando para arriba y no lo sueltes, el jeep saltará de nuevo.

Miguel Sánchez (Ceuta)

MSX

CHOPLIFTER

Con la tecla GRAPH podemos hacer que gire el helicóptero. Si lo dejamos medio girado podremos cargarnos a los tanques.

Alberto Vandellos Heras (Barcelona)

FIRE RESCUE

Para pasar los pisos más difíciles lo mejor es esperar a que se nos acerque el fuego. Cuando éste esté cerca del muñeco debemos ir saltando todo el rato hasta coger el extintor, con lo que apagaremos el fuego.

Alberto Vandellos Heras (Barcelona)

GUNFRIGHT

Para llegar a los «criminales muy buscados» podemos guiarnos por los bandidos (los pistoleros pequeños), que nos señalarán por dónde debemos ir.

Cuando veamos a los criminales debemos gastar todas las balas menos una, que es con la que mataremos al criminal. Cuando salga el duelo frente a frente, el criminal esperará a que se nos recarguen las balas y así nos dará tiempo a apuntar y disparar.

Alberto Vandellos Heras (Barcelona)

NEMESIS

En la tercera pantalla (la de las cabezas), pasando siempre por arriba encontraremos dos cabezas juntas, una mirando hacia la izquierda y otra hacia la derecha. Si matamos a la primera y a la segunda le disparamos por atrás, moviéndonos hacia arriba y abajo, encontraremos una que nos llevará a una pantalla de bonus donde es imprescindible llevar el «DOUBLE»; nos encontraremos con unos anillos que son de color verde y amarillo, los verdes nos darán tanques y los amarillos puntos.

Carlos Baltrons (Gerona)

YIE AR KUNG-FU

Los siguientes trucos sirven para matar cómodamente a nuestros enemigos:

— Enemigo del palo. Debemos ponernos a una distancia prudente y cuando nos lance un palo, avanzar y pegar la patada diagonal. Repetir esa operación una y otra vez.

— Lanzador de bolas de fuego. No hay un truco para matarle, pero eso sí, pueden destruirse las bolas con una patada diagonal (bolas altas). Las bolas bajas las podemos destruir con una patada baja (agacharnos + Fire).

— Lanzador de cadenas. Es bastante fácil, ya que cuando nos tira la cadena se queda inmóvil. Saltamos por encima de él y le damos una patada diagonal hacia abajo.

— Lanzadora de Shurikens. Nos agachamos durante todo el combate y cuando se acerque, le damos una patada baja. De esta forma, ella no nos podrá pegar.

— Gordo volador. Nos quedamos quietos y cuando se lance, esperamos y le damos una patada diagonal en la cara. Esperamos y el gordo se lanzará de nuevo. Hacemos lo mismo para poder restarle su energía.

— A partir del luchador 20, la velocidad de los luchadores se triplica.

Utilizando estos trucos os irá muy bien.

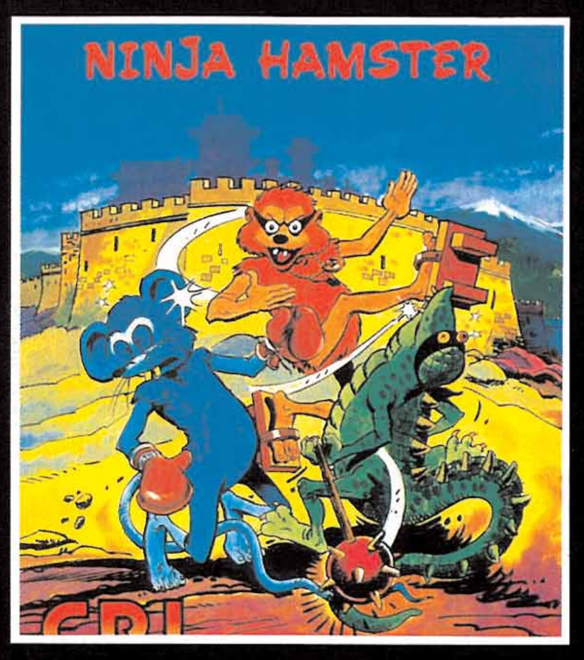


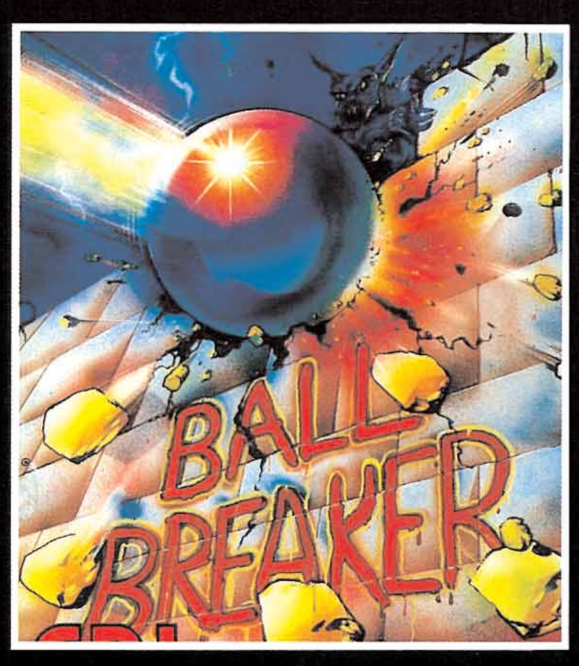
Marco Checa García (Madrid)



Despues de abrir fuego...

¡¡LLEGAN LOS REFUERZOS!!





NINJA HAMSTER

¿No has visto al Ninja Master en acción?... Acaba de regresar de una visita a su maestro, el venerable Yong, y ha encontrado a sus peores enemigos, "las ratas siniestras" y "el lagarto de la muerte", aterrorizando a su pueblo.

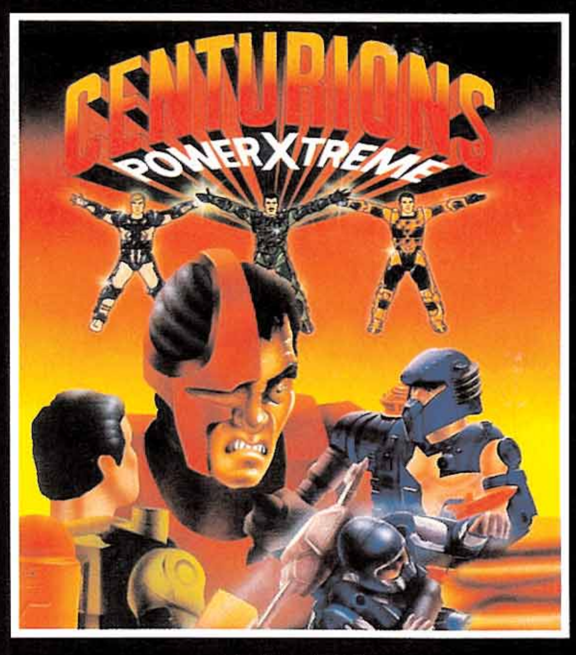
Ahora tienes la oportunidad de vengarte.

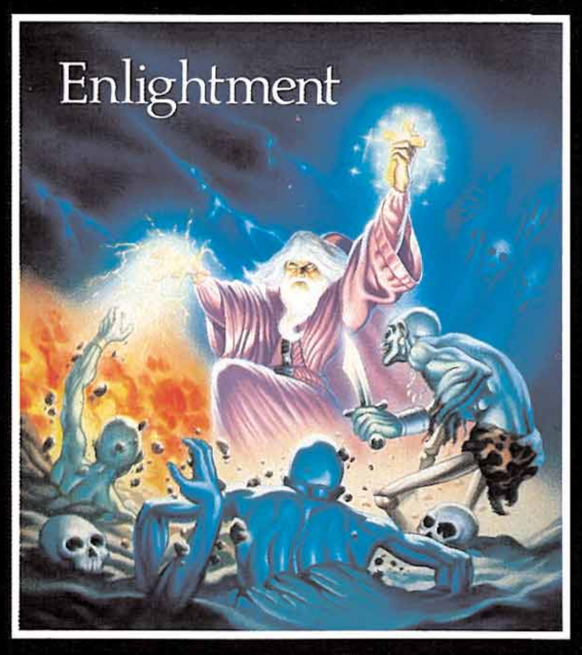
Commodore, Spectrum, Amstrad.

BALL BREAKER

Por primera vez un juego de rebote y destrucción en 3D. Más de 30 pantallas, ladrillos animados de función múltiple, atacantes con inteligencia artificial, diferentes velocidades, música y efectos especiales, y además... ¡Superdivertido e increíble!

Spectrum.





CENTURIONS

Ace, Jakey y Max son los CENTURIONES. El doctor Terror intenta apoderarse del mundo, pero puedes impedirlo guiando a los Centuriones a través del espacio, el mar y el aire, para encontrar las seis partes de la llave original, antes de que sea tarde

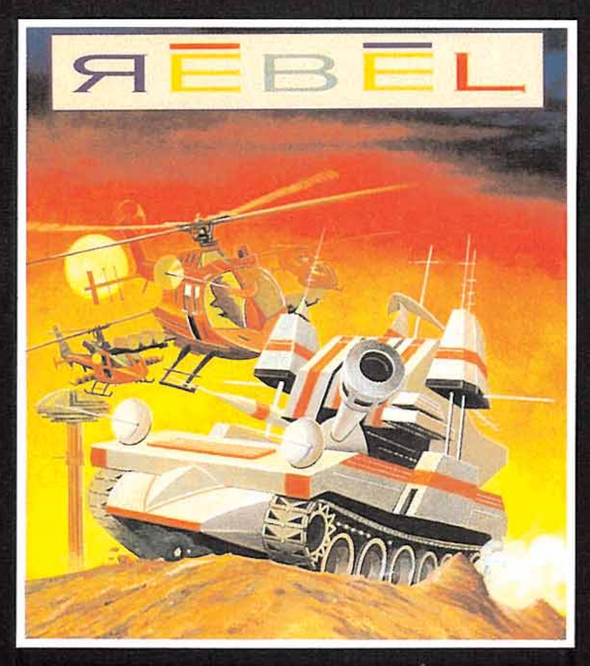
Commodore, Spectrum.

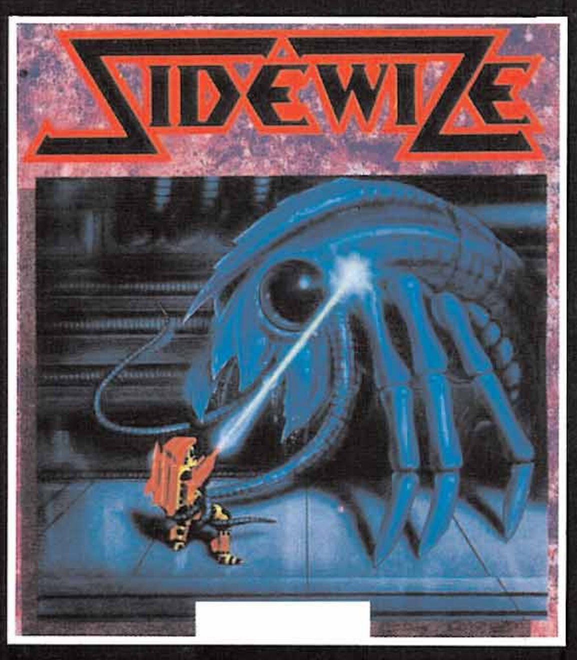
ENLIGHTMENT

El druida vuelve a Belorn después de 103 años. Más niveles, nuevos hechizos y una gran cantidad de peligros y aventuras.

Premio "Screen Star Award" de Sinclair User y juego del mes en Computer Video Games.

Commodore, Spectrum, Amstrad.





REBEL

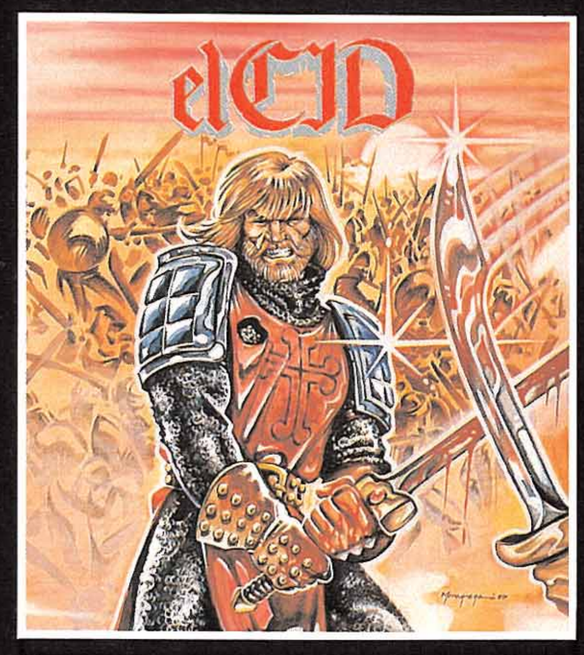
Trata de escapar del supervigilado complejo agro-industrial. En este juego de acción total, las pantallas se desplazarán en las cuatro direcciones, dotándote de una gran movilidad y realismo.

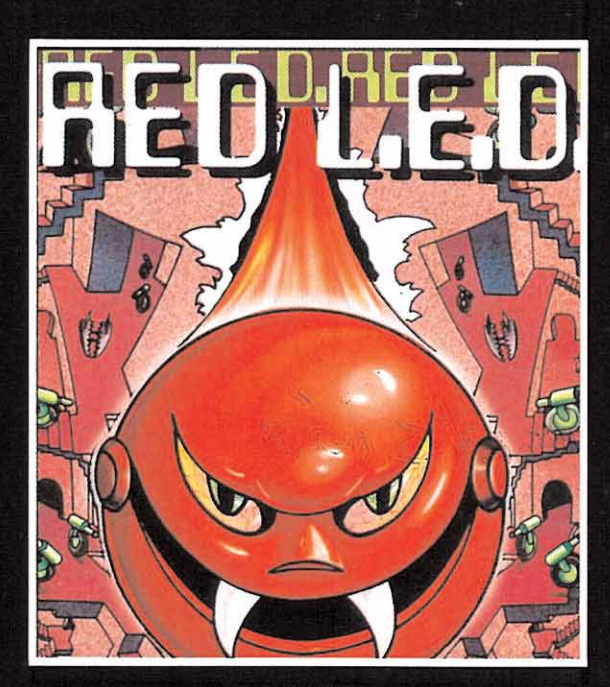
Commodore, Spectrum.

SIDEWIZE

Sidewize, la última y definitiva batalla... con increíbles sistemas de armas portátiles... una acción trepidante... Elegido por "Sinclair User" como: "Your Sinclair Mega-Game", puntuado con 10.

Commodore, Spectrum





EL CID

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional. La búsqueda del pergamino te va a llevar a través de múltiples pantallas, a enfrentarte con cientos de enemigos diferentes.

Spectrum, Amstrad, MXS.

RED L.E.D.

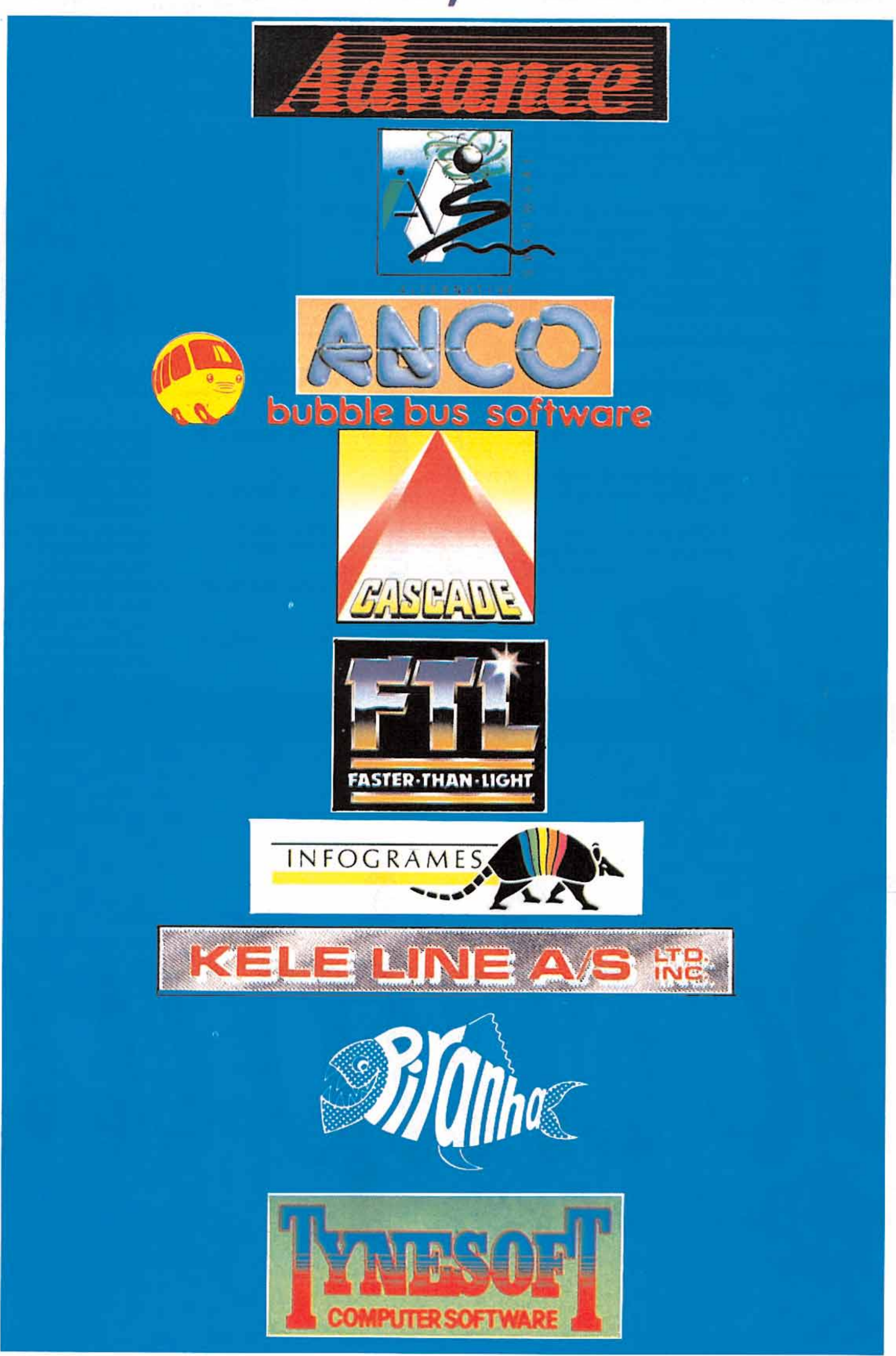
Corre el año 2379, las inmensas reservas de la Tierra están agotadas.

Debes encontrar el camino que conduce a los recursos naturales, utilizando tres robots de combate ZMX.

Commodore, Spectrum.


TRIAXOS
C-64, Spectrum, Amstrad
INFODROID
C-64, Spectrum, Amstrad
FALCON
C-64, Spectrum, Amstrad
EMPIRE
C-64, Spectrum, Amstrad
DRUID
C-64, Spectrum, Amstrad
CHALLENGE
OF THE GOBOTS
C-64, Spectrum, Amstrad
HIVE
C-64, Spectrum, Amstrad
STARFOX
C-64, Spectrum, Amstrad
BRIDE OF
FRANKENSTEIN
C-64, Spectrum, Amstrad
C-64, Spectrum, Amstrad
KINETIK
C-64, Spectrum, Amstrad
STOP BALL
Spectrum, Amstrad, MSX
DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02

GRACIAS, AMIGOS



RECONOCEMOS VUESTRA CONFIANZA

SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, S.A. Laurel, 10 MADRID 28005 Teléf.: (91) 227 67 17

Esta sección está dedicada especialmente a todos los entusiastas de los pokes raros. Con ellos podremos conseguir sorprendentes efectos que darán una nueva dimensión a esos programas que ya teníamos un poco olvidados.

Exolon — COMMODORE

- POKE 6676,44 — Este poke hace que los puntos aumenten hasta 999999 de forma automática aunque no hagamos nada.
- POKE 7629,44 — Este poke hace que el protagonista dispare granadas de forma continua y sin necesidad de apretar el botón de disparo.
- POKE 7630,44 — Este poke hace lo mismo que el anterior, pero en lugar de disparar granadas, dispara el láser del protagonista.
- POKE 7342,44 — Nuestro personaje sólo se mueve si es saltando.
- POKE 5642,44 — Elimina el molesto ruido que producen las granadas.
- POKE 11886,96 — Nuestro personaje es totalmente inmune a todos los enemigos. Para arrancar el juego teclear: SYS 2061.

Carlos Barroso (Barcelona)

Final Matrix — SPECTRUM

- POKE 30420,0 POKE 30422,0 POKE 30421,0 — Se completa el juego al rescatar al primer prisionero
- POKE 31775,24 — Todas las zonas cambian de forma y tienen menos paredes.

Jorge Pérez (Córdoba)



Arkanoid — SPECTRUM

- POKE 35426,127 — Se destruyen las figuras que salen en la parte de arriba, consiguiéndose bastantes puntos.
- POKE 39724,15 — Los ladrillos podrán romperse con facilidad.
- POKE 34021,21 — Juego sin sonido.
- POKE 34521,24 — Desaparecen las figuras de la parte de arriba.
- POKE 40515,30 — Puedes poner el nombre en la tabla de récords, siempre que se haga más de 1 punto.
- POKE 37422,215 — La pelota se vuelve loca. Si bota en un sitio, sale en otro distinto.

José Manuel Álvarez Riotinto (Huelva)

Pokerarezas

Army Moves — MSX

- POKE &H9CA0,201 — Juego más difícil.
- POKE &H9BD7,201 — Enemigos invisibles.
- POKE &H9729,201 — ¡Sorpresa!
- POKE &H8D52,201 — Gasolina infinita.
- POKE &H8987,201 — Vidas infinitas.
- POKE &H8997,201.

Rodolfo José Padovani (Granada)

Zythum — SPECTRUM

- POKE 54727,201 — Todas las fases son montañas.

RANDOMIZE USR 53058 — Imprime el tiempo.
RANDOMIZE USR 56564 — Imprime al mago.
RANDOMIZE USR 51727 — Sonido.

Fco. Javier Vinuesa Pérez (Valencia)



Duet — SPECTRUM

- POKE 43537,201 — El personaje patina.
- POKE 39949,201 — Enemigos paralizados.

MICROMANIA



Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviárnoslos a MICROMANÍA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.



Paco Menéndez

Nombre: Paco Menéndez.
Edad: 22 años.
Estudios: 5.° de Telecomunicaciones.
Programas: Fred, Sir Fred, La abadía del crimen y Sophos, un diseñador de circuitos impresos.

Es muy probable que el nombre de Paco Menéndez no os sea excesivamente familiar, pero seguramente sus programas ocupan un lugar destacado entre vuestros juegos favoritos.

Cuando surgió la idea de crear una nueva sección dedicada a los programadores, pensamos que por estas páginas debían desfilar uno a uno todos los grandes de la programación. En esta ocasión le ha tocado el turno a un programador español.

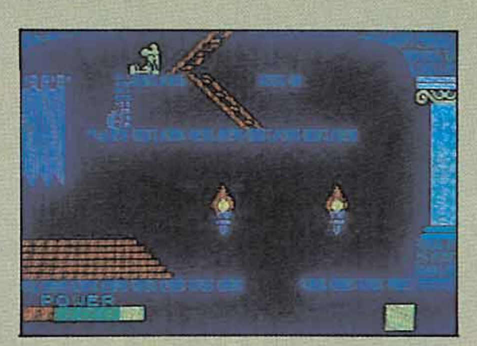
—¿Cómo y cuándo aprendiste a programar? ¿Cuáles fueron tus comienzos?

—Tuve la suerte de estudiar en uno de los primeros colegios de España que incorporó la informática a las aulas. Comencé en 2.° de BUP, estudiando Basic. Allí conocí a los componentes de Made in Spain, Charlie, Fernando y Camilo. Cuando estudiábamos COU el hermano de Charlie conoció en el SIMO a José Luis Domínguez, y Charlie, Camilo y Fernando entraron a trabajar en Indescomp. Un mes después me llamaron y trabajamos juntos durante seis meses, preparando la llegada del Spectrum a España y traduciendo los programas ingleses. Cuando el curso terminó dejamos Indescomp y Charlie, que era el único que tenía ordenador, comenzó a trabajar en Fred. Cuando volvió nos enseñó los gráficos y parte del laberinto que ya tenía hecho, y todos nos pusimos a trabajar en la versión de Spectrum, que tardamos dos meses en completar. Después llegó la versión de Amstrad y comenzamos a pensar en Sir Fred. Más tarde programé yo solo Sophos, y ahora acabo de terminar La abadía del crimen.

—¿Piensas dedicarte profesionalmente a la programación?

—Todavía no lo tengo muy claro, pero lo que me gustaría realmente sería dedicarme a la investigación de alto nivel, probablemente dentro del campo de la informática, en concreto a la inteligencia artificial. Sé que sólo es posible realizar este tipo de investigaciones en Estados Unidos, pero la idea de marcharme no me hace demasiada gracia. Tengo más mentalidad de ingeniero que de informático.

—¿En qué ordenador programas?



Con SIR FRED el software español comenzó a tener un nombre más allá de nuestras fronteras.

—La abadía del crimen ha sido programado en un Amstrad, pero hasta ahora siempre lo había hecho en Spectrum. De todos modos creo que es mucho mejor trabajar en Amstrad porque, aunque es más complicado que el Spectrum, luego pasarlo a éste es mucho más sencillo.

—¿Trabajas solo o en equipo?

—La abadía lo he hecho yo solo, aunque los gráficos los ha hecho Juan Delcan. De todos modos yo prefiero trabajar en equipo, porque solo es muy aburrido.

—¿Puede alguien hacerse rico programando juegos?

—Programando sólo juegos es bastante difícil, porque hay mucha competencia.

—¿Cuáles son las diferencias entre el mercado español y el inglés?

—Sobre todo de mentalidad, en Inglaterra les gustan más los juegos fáciles, siempre critican de los españoles que hacemos juegos muy complicados. En Inglaterra también tienen mucho éxito los conversacionales, aunque aquí, por problemas del idioma, no han funcionado. Ahora no sé cómo será la acogida de los nuevos conversacionales. Por lo demás el software que hay es el inglés, por eso no hay tantas diferencias.

—¿Qué piensas del software español?

—Creo que el software español tiene un nivel muy bueno, aunque sigue habiendo bastante poco, comparado con Inglaterra. Pero también es verdad que allí hay mucho software y gran parte de él es muy malo.

—¿Qué piensas de la bajada de los precios?

—En principio, de cara al usuario me parece bien. De todos modos, creo que el software es caro porque hay demasiados programas. Un buen juego permite cubrir muchos ratos de ocios. Pagar dos mil pesetas tampoco es demasiado, además muchos chavales se gastan mucho más en las máquinas de la calle. Por otra parte, también es verdad que si en lugar de salir, por ejemplo, 50 juegos al mes, saliesen sólo dos o tres, la gente pasaría mucho más tiempo con cada juego.

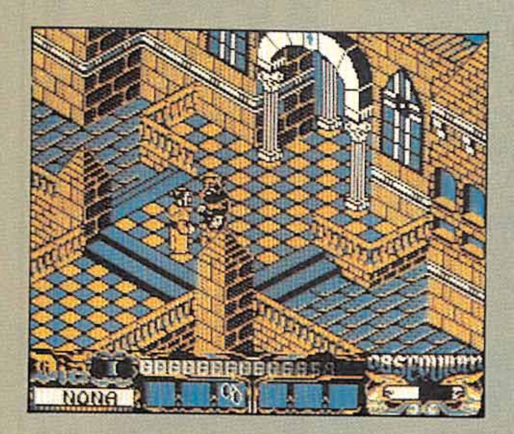
Desde el punto de vista comercial

PROGRAMADORES

desconozco si compensa, porque no llevo este tema, sin embargo, para el programador teóricamente es perjudicial porque disminuye el porcentaje que se lleva, aunque también si hay más ventas a la larga será mejor.

—¿Qué programa te gustaría haber programado?

—Tampoco estoy muy al tanto de las novedades, pero a mí el que más me ha gustado ha sido el Knight Lore, y en general los primeros



LA ABADÍA DEL CRIMEN gráficamente supera a cuanto se ha hecho para Amstrad.

juegos de Ultimate. Pero yo siempre busco hacer algo distinto.

—¿Hacia dónde crees que se dirige el mercado de ordenadores?

—Cuando un ordenador se impone es difícil que se sustituya, aun habiendo cosas mejores; es evidente que el Amiga supera al Spectrum, pero creo que pasará mucho tiempo hasta que sea desbancado. Supongo que el Amiga y el Atari irán para arriba, pero no creo que se hagan juegos exclusivamente para el Amiga; pero sí se harán conversiones, hasta que no haya muchos no se aprovecharán las posibilidades. Aunque sí espero que se imponga el Spectrum de 128, porque el de 48 se me ha quedado pequeño.

—¿Cuáles son tus proyectos inmediatos?

—La verdad es que acaba de salir La abadía del crimen, y todavía no he pensado si haré otro juego. De momento, voy a trabajar con Opera Soft. Me apetece hacer otras cosas, y creo que en Opera se están haciendo cosas muy interesantes en otro nivel de software.

—¿Qué tipo de juegos se vende más?

—Yo creo que los juegos con nombre se venden mucho. Ahora se ha pasado la moda de las películas, y se han comenzado las conversiones de las máquinas de la calle. Creo que vende más un título que la calidad de un programa.

—¿Qué es lo más importante de un juego?

—Yo creo que los gráficos son una parte muy importante, a los ojos de la gente importan más que la calidad técnica. Puedes echar a perder un juego muy bueno si no tiene buenos gráficos. Yo cuando programo lo que más me gusta es experimentar hacer cosas complicadas, que no se hayan hecho, y del tema gráfico no me ocupo directamente.

—¿Cómo surgió la idea de hacer La abadía del crimen?

—Yo quería hacer un juego en tres dimensiones, y cuando leí la novela de Umberto Eco *El nombre de la rosa* pensé que mi programa debería tener un argumento tan complicado como el de esta novela. Busqué algo distinto, no el clásico programa agresivo de matar, prefiero hacer algo que haga pensar. La abadía es un programa un poco detectivesco; hay que pensar mucho, no tiene demasiada dificultad de manejo, lo que importa es razonar.

—¿Puedes dar algún consejo para quienes estén empezando?

—Desde luego es imprescindible tener interés, aunque deben dedicarse muchas horas y debe gustarte mucho. Ahora está más difícil que cuando yo empecé, porque el nivel de programación ha subido y no es normal que el primer programa que se haga sea comercializable directamente. Pero también es verdad que ahora hay más medios y más facilidad para aprender, hay muchos libros y revistas, y mucha gente que sabe, y los puede ayudar. Aun así si el programa es muy bueno, en teoría no deben tener muchos problemas, dirigiéndose a las distribuidoras. Lo más importante es no desanimarse y seguir hacia adelante.



PACO Menéndez prefiere trabajar directamente en el Amstrad y luego realizar las conversiones a otros ordenadores.

ONE WAY SOFTWARE

TIENDA: MONTERA, 32 - 2º 2 (91) 521 67 99. 28013 MADRID

SPECTRUM	P.V.P.
BATMAN	450
WINTER GAMES	450
CORTOCIRCUITO	450
XEVIOUS	450
BREAKTHRU	450
DONKEY KONG	450
GREAT ESCAPE	450
SPEED KING II	499
FORMULA	499
HARDBALL	500
MISION IMPOSIBLE	500
FUTURE KNIGHT	500
KUNG FU MASTER	500
PHANTOMAS	500
TRAILBLAZER	500
SIGMA 7	500
DEEP STRIKE	500
FROST BYTE	500
KNGHT RIDER	500
ROCKY	500
EQUINOX	500
RAMON RODRIGUEZ	500
BRUCE LEE	500
SPY HUNTER	500
SABOTEUR	500
RAID OVER MOSCOW	500
POLE POSITION	500
BABALIBA	500
STAINLESS STEEL	500
SAIMAZOON	500
STREET HAWK	500
THREE WEEKS IN THE PARADISE	500
CAMELOT WARRIOR	500
CRITICAL MASS	500
FIRELORD	500
ANTIRIAD	500
NOMAD	500
RAMBO	500
THANATOS	500
MIAMI VICE	500
LAS TRES LUCES DE GLAURUNG	500
CAULDRON II	500
SARACEN	500
OLE TORO	500
WEST BANK	500
SGRIZAM	500
PROFANATION	500
DUMMY RUN	500
COBRAS ARC	500
WINTER SPORT	500
TOY BIZARRE	500
RIDDLER'S DEN	500
GHOSTBUSTERS	500
HACKER	500
MILK RACER	550
BMX SIMULATOR	550
MASTER CHESS	699
NINJA MASTER	699
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	700
CUERPO HUMANO	700
SUPER CYCLE	875
DRUID	875
TRIAXOS	875
HIVE	875
RASPUTIN	875
THE SENTINEL	875
REBEL	875
STARFOX	875
CHALLENGE OF THE GOBOT	875
STARFOX	875
ENLIGHTMENT	875
BRIDE OF FRANKENSTEIN	875
INFODROID	875
RED LED	875
KINETIK	875
EL CID	875
VECTRON 3D	875
SIDEWIZE	875
CENTURIONS	875
BRIDE OF FRANKESTEIN	875
STOP BALL	875
DRUID	875
NINJA HAMSTER	875
HYBRID	875
TRIAXOS	875
ENIGMA FORCE	875
SENTINEL	875
WORLD GAMES	875
BALL BREAKER	875
MATCH DAY II	875
INDIANA JONES	875
MUTANS	875
INFILTRATOR II	875
THE FINAL MATRIX	875
FALCON	875
SAMURAI TRILOGY	875
ALIEN EVOLUTION	875
JACK THE NIPPER II	875
RENEGADE	875
CORRECAMINOS	875
NODES OF YESOD	875
TANK	875
STREET BASKETBALL	875
CONVOY RAIDERS	875
BEST 3D	875
THING BOUNCES BACK	875
WIZZBALL	875
MASK	875
GAUNLET II	875
CALIFORNIA GAMES	875
DEATH WISH 3	875
PHANTIS	875
EMPIRE	875
FREDDY HARDEST	875
CHALLENGE OF ROBOTS	875

SPECTRUM	P.V.P.
TAI-PAN	875
STAR DUST	875
CATCH 23	875
LAST MISSION	875
EXOLON	875
SOLOMON'S KEY	875
ATHENA	875
THE COMET GAME	875
ZYNAPS	875
W. S. BASKETBALL	875
INFILTRATOR	875
SUPER SOCCER	875
GAME OVER	875
ARMY MOVES	875
FERNANDO MARTIN	875
MAG MAX	875
GAUNTLET	875
EXPRESS RAIDER	875
INSPECTOR GADGET	875
RANA RANA	875
UCHI-MATA	875
SURVIVOR	875
SPIRITS	875
THRONE OF FIRE	875
HEADS OVER HEELS	875
SABOTEUR II	875
AUF WIEDERSEHEN MONTY	875
MARTIANOIDS	875
ALTO VOLTAGE 007	875
HYSTERIA	875
STARBYTE	875
DESPERADO	875
DON QUIJOTE	875
MARIO BROS	875
GUN RUNNER	875
SLAP FIGHT	875
METROCROSS	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
LA ABADIA DEL CRIMEN	875
REX HARD	875
QUARTET	875
HOWARD THE DUCK	875
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	875
SUPER SPRINT	875
SPACE SHUTTLE	875
ALIENS	875
ACE	875
BACK TO THE FUTURE	875
TWO AND TWO	875
WONDER BOY	875
GUADALCANAL	875
NOSFERATU	875
ENDURO RACER	875
TRAP DOOR	875
GHOST'N GOBBLINS	875
TRIO HIT PACK	875
POPEYE	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
COMMANDO	875
SNOOKER	875
BOMB JACK	875
SPITFIRE 40	875
FIGHTER PILOT	875
EL MISTERIO DEL NILO	975
GOODY	975
NUCLEAR BOWLS	975
COSA NOSTRA	975
LAST MISSION	975
LIVINGSTONE SUPONGO	975
HUNTER KILLER	995
STIFFLIP	1.200
SILENT SERVICE	1.200
LEADERBOARD	1.200
BARBARIAN	1.200
PROHIBITION	1.200
THE LAST NIJA	1.200
1942	1.200
BOMB JACK II	1.200
TT RACER	1.200
TOMAHAWK	1.200
SPACE HARRIER	1.200
HYDROFOOL	1.200
PAPER BOY	1.200
SCOOBY DOO	1.200
DEATHSCAPE	1.500
DOGFLIGHT 21-38	1.500
SIX PACK VOL. 2	1.750
SIX PACK (+ DUET)	1.750
TRIVIAL	3.400
EL LINGOTE	3.500

AMSTRAD	P.V.P.
FUTURE KNIGHT	295
TRAILBLAZER	295
WINTER GAMES	450
XEVIOUS	450
CORTOCIRCUITO	450
DONKEY KONG	450
GREAT ESCAPE	450
ARKANOID	450
BREAK THRU	450
BATMAN	450
NINJA	499
FORMULA I	499
FIVE A SIDE (FUTBOL)	499
SPEED KING	499
BEACH HEAD II	500
SOUTHERN BELLE	500
JACK THE NIPPER	500
REVOLUTION	500
MISION IMPOSIBLE	500
CRAY 5	500
SIGMA 7	500
DEEP STRIKE	500
DEATHVILLE	500
FROST BYTE	500
3 LUCES DE GLAURUNG	500

AMSTRAD	P.V.P.
CAULDRON II	500
MIAMI VICE	500
RAID OVER MOSCOW	500
BATTLE OF THE PLANET	500
MATCH DAY	500
SARACEN	500
KNIGHT RIDER	500
BRUCE LEE	500
EXPLODING FIST	500
ROCKY	500
PROFANATION	500
SGRIZAN	500
OLE TORO	500
COBRAS ARC	500
CAMELOT WARRIOR	500
ZORRO	500
TURBO SPIRIT	500
RAMBO	500
THREE WEEKS IN THE PARADISE	500
DECATHLON	500
WEST BANK	500
STAINLESS STEEL	500
STAR AVENGER	500
EQUINOX	500
HACKER	500
HI-RISE	500
BARRY MACGUIGAN BOXING	500
TROGLO	500
GHOSTBUSTERS	500
GOGLY	500
SUPERTRIPER	500
WINTER SPORTS	500
THANATHOS	500
FIRELORD	500
ANTIRIAD	500
THE WAR	500
BMX SIMULATOR	550
GRAN PRIX	550
NINJA MASTERS	699
CUERPO HUMANO	700
FRANKIE	700
COMUNIDADES	700
GEOMETRIA DEL ESPACIO	700
SENTINEL	875
ENLIGHTMENT	875
INDIANA JONES	875
EMPIRE	875
CORRECAMINOS	875
TRIAXOS	875
FREDDY HARDEST	875
INFODROID	875
BRIDE OF FRANKENSTEIN	875
SAMURAI TRILOGY	875
CHALLENGE OF ROBOTS	875
MUTANTS	875
STAR DUST	875
EL CID	875
KINETIC	875
NINJA HAMSTER	875
DRUID	875
STARFOX	875
DESPERADO	875
HIVE	875
GAME OVER	875
ARMY MOVES	875
INFILTRATOR	875
FERNANDO MARTIN	875
THING BOUNCES BACK	875
GAUNTLET	875
SOLOMON'S KEY	875
METROCROSS	875
EXPRESS RAIDER	875
AUF WIDERSEHEN MONTY	875
DRAGON'S LAIR II	875
WARLOCK	875
PULSATOR	875
WIZZBALL	875
RANA RAMA	875
HEAD OVER HEELS	875
SABOTEUR II	875
MAG MAX	875
CATH 23	875
SURVIVOR	875
TAI-PAN	875
BLACK MAGIC	875
SLAP FIGHT	875
ZYNAPS	875
THE FINAL MATRIX	875
EXOLON	875
HYSTERIA	875
TANK	875
CALIFORNIA GAMES	875
007 ALTA TENSION	875
RENEGADE	875
DON QUIJOTE	875
BUBBLER	875
MARIO BROX	875
REX HARD	875
STARBYTE	875
3D BOXING	875
ENDURO RACER	875
HOWARD THE DUCK	875
QUARTET	875
SUPER SPRINT	875
LA ABADIA DEL CRIMEN	875
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	875
WONDER BOY	875
BACK TO THE FUTURE	875
ALIENS	875
HIGH FRONTIER	875
GUADALCANAL	875
TWO ON TWO	875
TRIO HIT PAK	875
COMMANDO	875
GHOST'N GOBBLINS	875
ACE	875

AMSTRAD	P.V.P.
BOMB JACK	875
NOSFERATU	875
FIGHTER PILOT	875
PHANTIS	875
DAM BUSTER	975
10 COMPUTER HITS	975
HUNTER KILLER	975
SYCLONE II (COPIA CINTA-DISCO)	975
BASE DE DATOS Y ETIQUETAS	975
SPIRIT (COPIADOR CINTA-CINTA)	975
LAST. MISSION	975
AMSTEST (CHEQUEO)	975
LIVINGSTONES SUPONGO	975
GOODY	975
STOCK AIDS	975
FONT EDITOR	975
MUSIC MAESTRO	975
COSA NOSTRA	975
AMSBASE	975
EL MISTERIO DEL NILO	975
GRAND PRIX	995
TENNIS 3D	995
EL SECRETO DE LA TUMBA	995
LEADER BOAR	1.200
BARBARIAN	1.200
SILENT SERVICE	1.200
ACE OF ACES	1.200
HUNTER KILLER	1.200
JUMP JET	1.200
SPACE HARRIER	1.200
DOO	1.200
IKARI WARRIOR	1.200
BOMB JACK II	1.200
PROHIBITION	1.200
HYDROFOOL	1.200
FORTH	1.500
DRAUGHTSMAN	1.500
CONTABILIDAD DOMESTICA	1.500
MONITOR CODIGO MAQUINA	1.500
SIX PACK + DUET	1.750
TRIVIAL PURSUIT	3.400

COMMODORE	P.V.P.
WHO DARES WIN II	399
KETTLE	399
GREAT ESCAPE	450
DONKEY KONG	450
XEVIOUS	450
ARKANOID	450
TERRA CRESTA	450
BREAKTRHU	450
EXPLODING FIST	450
SPY HUNTER	450
SPEED KING	450
FIVE A SIDE	499
NINJA	499
HARDBALL	500
MISION IMPOSIBLE	500
ALLEYCAT	500
MIAMI VICE	500
THANATOS	500
KNIGHT GAMES	500
V	500
SIGMA 7	500
ROAD RACE	500
GHOTBUSTERS	500
RAMBO	500
KNIGHT RIDER	500
DUMMY RUN	500
CRITICAL MASS	500
STREET HAWK	500
KORONIS RIFT	500
PASFINDER	500
SABOTEUR	500
SARACEN	500
BOXING	500
ANTIRIAD	500
MICRO RHTTHM	699
WORLD CUP	700
ZAPP (4 EXITOS)	700
DRUID	875
TRIAXOS	875
THE SENTINEL	875
SUPER CYCLE	875
HIVE	875
TANK	875
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875
BRIDE OF FRANKENSTEIN	875
CONVOY RAIDERS	875
STREET BASKETBALL	875
SUPER STAR PING PONG	875
WORLD GAMES	875
EMPIRE	875
ENLIGHTMENT	875
CENTURIONS	875
REBEL	875
STARFOX	875
SIDEWIZE	875
RENEGADE	875
KINETIK	875
FALCON	875
INFODROID	875
CALIFORNIA GAMES	875
BLACK MAGIC	875
DOUBLE TAKE	875
INDIANA JONES	875
ZYNAPS	875
LAST MISSION (U.S. GOLD)	875
GAME OVER	875
STAR PAWS	875
EXPRESS RAIDER	875
SOLOMON'S KEY	875
GAUNTLET	875

COMMODORE	P.V.P.
SANXION	875
DEATH WISH 3	875
INFILTRATOR II	875
SUPER HUEY II	875
INFILTRATOR	875
ARMY MOVES	875
MEGA APOCALYPSE	875
DRAGON'S LAIR II	875
BACK TO THE FUTURE	875
MAG MAX	875
THING BOUNCES BACK	875
ALIEN	875
HOWARD THE DUCK	875
X-15	875
CORRECAMINOS	875
TWO AND TWO	875
PHANTOMAS II	875
EXOLON	875
QUARTET	875
SAMURAI TRILOGY	875
SUPER SPRINT	875
WONDER BOY	875
WEST BANK	875
SPACE SHUTTLE	875
ENDURO RACER	875
HIGH FRONTIER	875
GAUNTLET II	875
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	875
DECEPTOR	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
TRIO HIT PACK	875
BOMB JACK	875
NOSFERATU	875
GHOST'N GOBBLINS	875
COMMADO	875
SPITFIRE 40	875
SLAP FIGHT	875
METROCROSS	875
MARIO BROS	875
ACE	875
007 ALTA TENSION	875
NINJA HAMSTER	875
DON QUIJOTE	875
DRAGON'S LAIR	875
CORRECAMINOS	875
LIVINGSTONE SUPONGO	975
ACE OF ACES	1.200
LEADERBOARD	1.200
STIFFLIP	1.200
SILENT SERVICE	1.200
BARBARIAN	1.200
BOMB JACK II	1.200
PAPER BOY	1.200
THE LAST NINJA	1.200
SPACE HARRIER	1.200
DISCOS VARIOS	1.500
CYRUS II	1.500
DOGFIGHT	1.500
DEATHSCAPE	1.500
JAIL BREAK	1.500
NEMESIS	1.500
SIX PACK (+DUET)	1.750
6 HIT PAK VOL. 2	1.750
TRIVIAL	3.400
EL LINGOTE	3.500

MSX	P.V.P.
LOTERIA PRIMITIVA	450
CONTABILIDAD DOMESTICA	450
QUINIELAS	450
INVASORES	450
CROSSING	450
SEA KING	450
DRUM	450
SPIRIT	450
HEAD OVER HEELS	450
DONKEY KONG	450
ARKANOID	450
BAT MAN	450
SURVIVOR	450
COLT 36	450
UCHI MATA	450
SPEED KING	499
FORMULA 1	499
DRAW AND PAINT	500
MOONRIDER	500
JET BOMBER	500
HOPPER	500
SPACE RESCUE	500
BIOLOGIA	500
OH SHIT	500
SMACK WACKER	500
BOOM	500
RIOS DE ESPAÑA	500
ROBOT WARS	500
EN RUTA	500
ICE	500
FOOT VOLLEY	500
MAC ATTACK	500
SCENTIPEDE	500
SPACE BUSTERS	500
AVENGER	500
OIL'S WELL	500
HEIST	500
TRAILBLAZER	500
KNGHT LORE	500
GUNFRIGHT	500
JACK THE NIPPER	500
THE WALL	500
MAP GAME	500
BOUNDER	500
VALKYR	500
GHOSTBUSTER	500
JET SET WILLY II	500
SHOW JUMPER	500
BMX	550
FLASH GORDON	699

MSX	P.V.P.
PROFANATION	875
STAR DUST	875
DON QUIJOTE	875
007 ALTA TENSION	875
ARQUIMEDES XXI	875
DESPERADO	875
DEATH WISH 3	875
NONAMED	875
CAMELOT WARRIOR	875
COBRA'S ARC	875
KRAKOUT	875
FERNANDO MARTIN	875
PHANTOMAS 2	875
GAUNTLET	875
AUF WIDERSEHEN MONTY	875
THING BOUNCES BACK	875
DUSTIN	875
STOP BALL	875
EL CID	875
ARMY MOVES	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
WORLD GAMES	875
MEGACORPS	875
BOULDER DASH II	875
HERO	875
RIVER RAID	875
STARQUAKE	875
SPACE SHUTTLE	875
DECATHLON	875
PIT FALL II	875
SNOOKER	875
DINAMITE DAN	875
BOULDER DASH	875
HOWARD THE DUCK	875
WINTER EVENS	875
SPITFIRE 40	875
737 FLIGHT SIMULATOR	875
KIT ALINAMIENTO	975
STAR SEEKER	975
SORCERY	975
MUTANT MONTY	975
CHORO Q (32 K)	975
SUPER BOWL	975
THE WAY OF THE TIGER	975
LAZY JONES	975
3D KNOCK OUT	975
TURBO CHESS	975
CHACK'POP (32 K)	975
JUMPIN JACK	975
WHO DARES WIN II	975
EUROPEAN GAMES	975
WINTER OLIMPICS	975
LIVINGSTONE SUPONGO	975
GOODY	975
INTERNATIONAL KARATE	975
LAST MISSION	995
RUNNER	995
COSA NOSTRA	995
DEMONIA	995
MAZA MAX	995
ACE OF ACES	1.200
10TH FRAME	1.200
THE KNGHT COMMANDER	2.300

VARIOS

ATARI ST	P.V.P.
WINTER GAMES	2.900
TEMPLE OF APSHAI TRILOGY	2.900
SUPER CYCLE	3.900
STARGLIDER	4.900
JUNDOG	4.900
WORLD GAMES	3.900

AMIGA	P.V.P.
ROGUE	3.900
MINDSHADOW	5.900
BORROWED TIME	5.900
HACKER	5.900
LITTLE COMPUTER PEOPLE	7.900
HOLLYWOOD POKER	4.900

CONSOLA SEGA	P.V.P.
CONSOLA SEGA+2 STICKS+HANG ON	26.900
PISTOLA LIGHT PHASER+3 JUEGOS	11.900
CONTROL STICK	2.900
TARJETAS PARA SEGA (VARIOS TITULOS)	3.400
CARTUCHOS PARA SEGA (VARIOS TITULOS)	4.900

COMPLEMENTOS SPECTRUM	P.V.P.
SPEECH SINTETIZER	3.500
KEMPSTON	1.475
KEMPSTON (MHT)	2.475
KEMPSTON SPECTRUM+2 PARA SJS1	3.100
MULTIJOYSTICK	3.875
CASETTE K40	3.975
PHOENIX (NUEVA VERSION)	6.200
TRANSTAPE	7.900

COMPLEMENTOS AMSTRAD	
SINTETIZADOR DE VOZ CASTELLANO (MHT)	8.900
MODULADOR M1 CON TOMA DE VIDEO (MHT)	9.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (MHT)	21.900
CONECTOR PARA DOS JOYSTICK (MHT)	2.600
CASETTE K40	3.975
CABLE AUDIO CASETTE 6128	1.300
CABLES PROLONGADORES 464	1.800
CABLES PROLONGADORES 664, 6128	2.600
TRANSTAPE	8.900

GRATIS

SPECTRUM
ARKANOID
FIGHTING WARRIOR
SOUTHERN BELLE
GNASHER
SCENTIPEDE

AMSTRAD
OBSIDIAN
FUTURE KNIGHT
TECNICIAN TED
CHOPPER SQUAD
ARABIAN NIGHTS

COMMODORE
ARKANOID
BOOM
CHOPPER 1
PANIQUE
EGGY

MSX
ARKANOID
BOOM
CHOPPER 1
PANIQUE
EGGY

¡¡ATENCIÓN!! CADA 2.000 PTAS. EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR DEL APARTADO "GRATIS".

PRENSA: MICROHOBBY, MICROMANÍA, AMSTRAD SEMANAL, NÚMEROS ATRASADOS TAPAS Y CINTAS. REVISTAS INGLESAS.

PRECIOS ESPECIALES PARA TIENDAS SERVIMOS A TODA ESPAÑA. SOLICITAR CATÁLOGO.

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO O POR CORREO

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DIRECCIÓN COMPLETA ____
TELÉFONO ____
FORMA DE PAGO: ☐ TALÓN ☐ GIRO ☐ CONTRA REEMBOLSO

ORDENADOR	TÍTULO	PRECIO
TITULOS GRATIS		
GASTOS ENVÍO		200
	TOTAL	

CARGADOR UNIVERSAL DE CÓDIGO MÁQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de código fuente. Al pulsarlos, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente **«ENTER».**

TEST. Para listar por pantallas las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en Código Máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje **«ESPACIO DE TRABAJO»**. Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

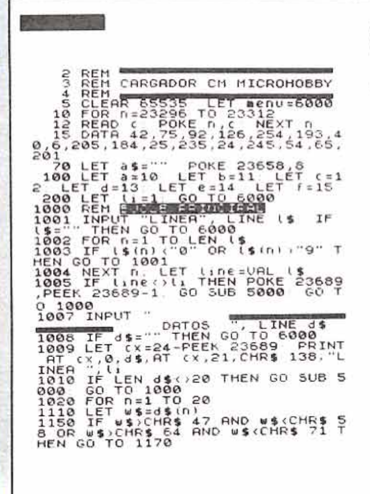
SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al Menú Principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos *(Código Objeto)* y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 99ØØ, con lo que se grabará y verificará en cinta.

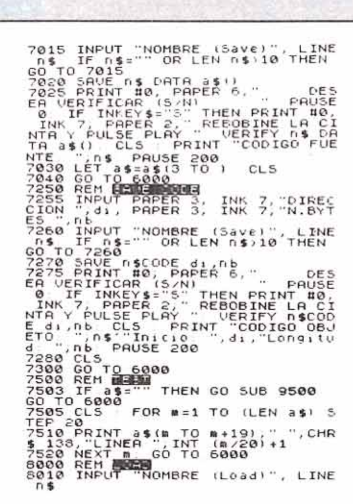
Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 2Ø ceros como dato y Ø como control.



```
   2 REM
   3 REM CARGADOR CM MICROHOBBY
   4 REM
   5 CLEAR 65535  LET menu=6000
  10 FOR n=23296 TO 23312
  12 READ c  POKE n,c  NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$=""  POKE 23658,8
 100 LET a=10  LET b=11  LET c=1
2  LET d=13  LET e=14  LET f=15
 200 LET li=1  GO TO 6000
1000 REM [illegible]
1001 INPUT "LINEA", LINE l$  IF
l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n  LET line=VAL l$
1005 IF line<>li THEN POKE 23689
,PEEK 23689-1  GO SUB 5000  GO T
O 1000
1007 INPUT "
          DATOS  ", LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689  PRINT
 AT cx,0,d$,AT cx,21,CHR$ 138,"L
INEA ",li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000  GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
```

```
1160 PRINT AT cx,n-1, FLASH 1, O
VER 1," "  GO SUB 5000  GO TO 10
00
1200 NEXT n  LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1)  LET ch=ch+he  NEXT n
1250 LET ct=0  INPUT "CONTROL "
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000
 GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1  GO TO 1000
5000 BEEP .2,0  OUT 254,2  POKE
23689,PEEK 23689+1  RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0, INK 7, PAPER 1,"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST  "
6100 LET i$=INKEY$  IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0, PAPER 3, INK 7,"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0  IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS  GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
```



```
7015 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
 n$  IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7015
7020 SAVE n$ DATA a$()
7025 PRINT #0, PAPER 6,"     DES
EA VERIFICAR (S/N)      "  PAUSE
 0  IF INKEY$="S" THEN PRINT #0,
 INK 7, PAPER 2," REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY "  VERIFY n$ DA
TA a$()  CLS  PRINT "CODIGO FUE
NTE  ",n$  PAUSE 200
7030 LET a$=a$(3 TO )  CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 INPUT PAPER 3, INK 7,"DIREC
CION ",di, PAPER 3, INK 7,"N.BYT
ES ",nb
7260 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
 n$  IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7260
7270 SAVE n$CODE di,nb
7275 PRINT #0, PAPER 6,"     DES
EA VERIFICAR (S/N)      "  PAUSE
 0  IF INKEY$="S" THEN PRINT #0,
 INK 7, PAPER 2," REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY "  VERIFY n$COD
E di,nb  CLS  PRINT "CODIGO OBJ
ETO  ",n$'"Inicio  ",di,"Longitu
d  ",nb  PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
7505 CLS  FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19)," ",CHR
$ 138,"LINEA ",INT (m/20)+1
7520 NEXT m  GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 INPUT "NOMBRE (Load)", LINE
 n$
```



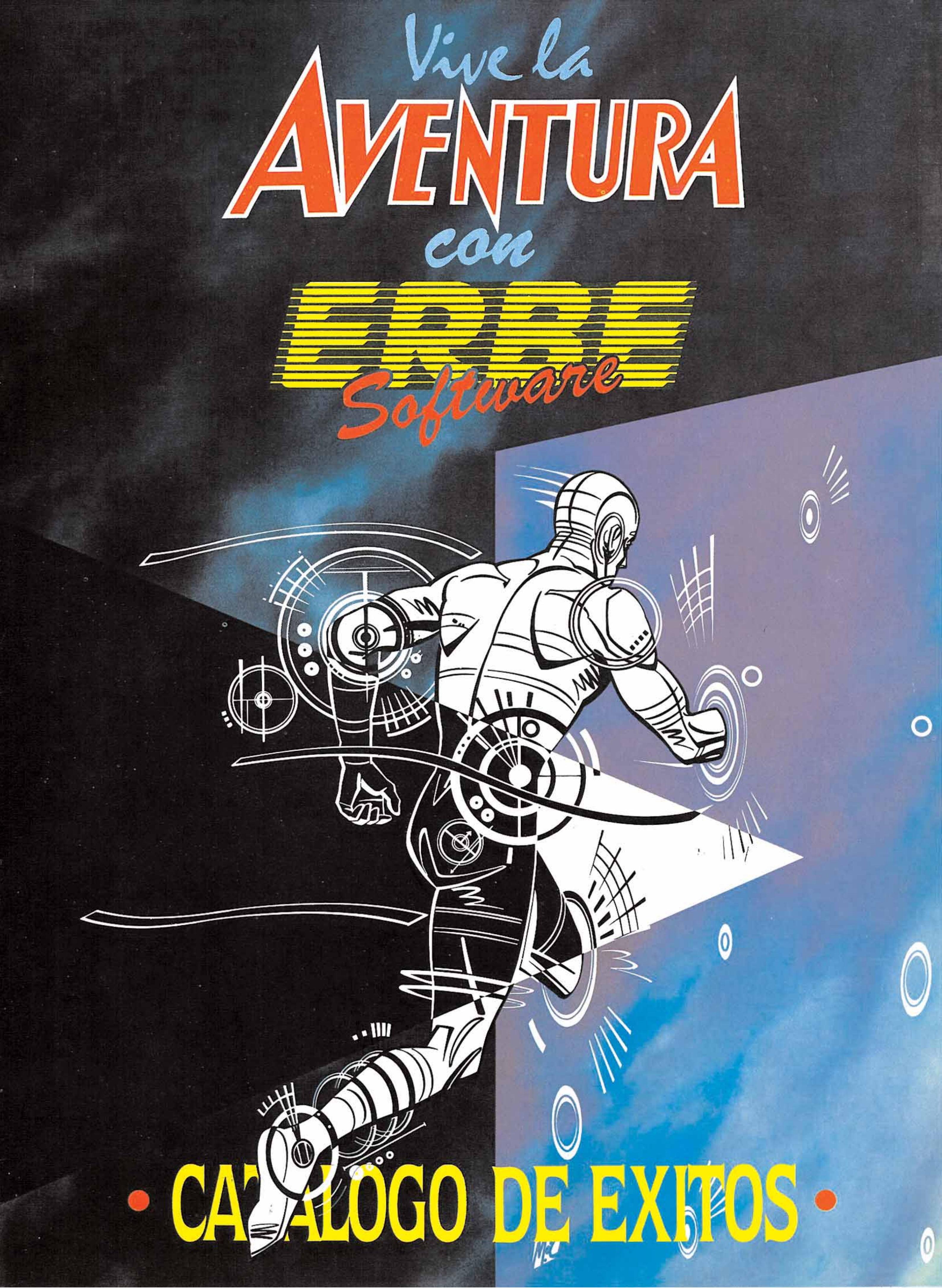
```
8020 LOAD n$ DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 23296
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2)  LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS  PRINT AT 10,5,"Ultima
 linea: ",li-1,AT 11,5,"Comenzar
 por  ",li
8040 GO TO 6000
9000 REM [illegible]
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di  CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1,AT 5,6,"ESPACIO D
E TRABAJO"  FOR n=1 TO 200  NEXT
 n  CLS  GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7, FLASH 1,"VOLC
ANDO EN MEMORIA"  PRINT AT 7,5,"
Direccion Inicial  ",di
9008 PRINT AT 11,4,"RESTAN ",AT
11,17,"[illegible]"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1)  LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12,INT (LEN a$/
2-n/2)," "
9020 NEXT n  CLS  PRINT AT 10,8
, FLASH 1,"VOLCADO COMPLETO"  FO
R n=1 TO 100  NEXT n  CLS  GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS  PRINT #0, FLASH 1," N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE "
 PAUSE 300  CLS  RETURN
9900 CLEAR  SAVE "CARGADOR" LIN
E 1  PRINT #0,"REBOBINE LA CINTA
 PARA VERIFICAR"  VERIFY "CARGAD
OR"  RUN
```


Los Recomendados
1 Freddy Hardest
Dinamic
2 Stifflip & Cía
Palace Soft
3 Phantis
Dinamic
4 Desperado
Topo Soft


STRUO
ESTUCHE DE DOS CINTAS
★ AMSTRAD DISCO 2.250 pts.



¡¡LO MEJOR POR 1.2
ARMY MOVES
DUSTIN
DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID 29-1. 28008
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 · 18 · 04. PEDIDOS CONTRA REE

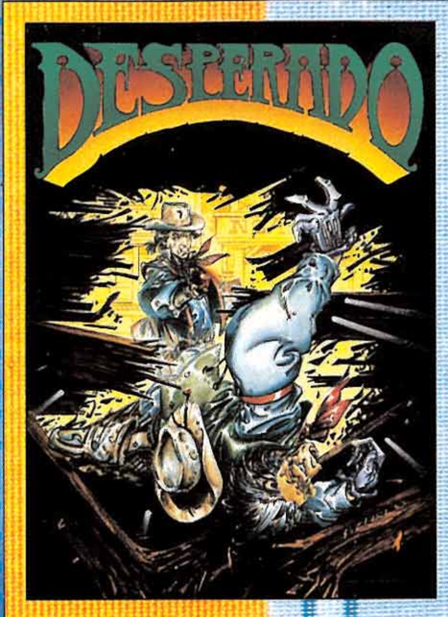


Vive la
AVENTURA
con
ERBE
Software
CATALOGO DE EXITOS


STAR DUST
LOS JU
DEL FU
HO
Más de 1.000 horas de trabajo
estos programas. Efectos que
de ver en un juego de ordenad
a tope, las posibilidades téc
conseguir sacar sus m
Scroll de pantalla a color pixel a
continuo movimiento y sensación
nunca, son solo algunas de la
encontrar en "DESPER
¡LO DEMAS SON J
ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04
Fotos tomadas de la versión SPECTRUM



Fotos tomadas de la versión SPECTRUM



DESPERADO

La gran aventura del Oeste que estabas esperando. La estación, el gran cañón, el río, el poblado... Serán escenarios en los que tendrás que demostrar el manejo de tus "COLTS".
Un juego que tendrás que verlo para creerlo.

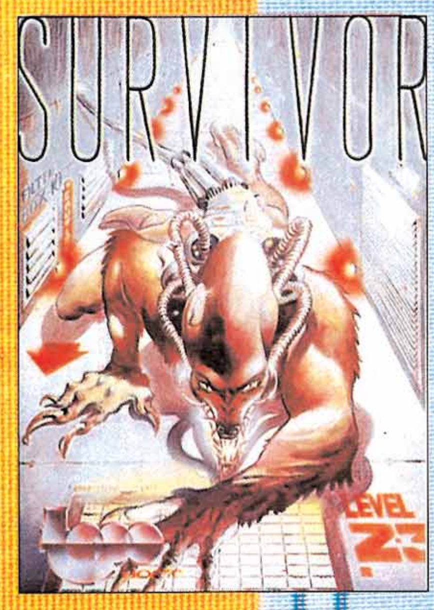
SPECTRUM / AMSTRAD / MSX.



STARDUST

Un auténtico alarde de técnica se ha desarrollado en este juego para que, cuando lo cargues en tu ordenador, puedas jugar con la mejor aventura espacial que jamás hayas visto.
Cuatro planos de fondo en continuo movimiento y una sensación de profundidad increíble, son sólo algunas de las grandes diferencias que vas a encontrar en "STARDUST".

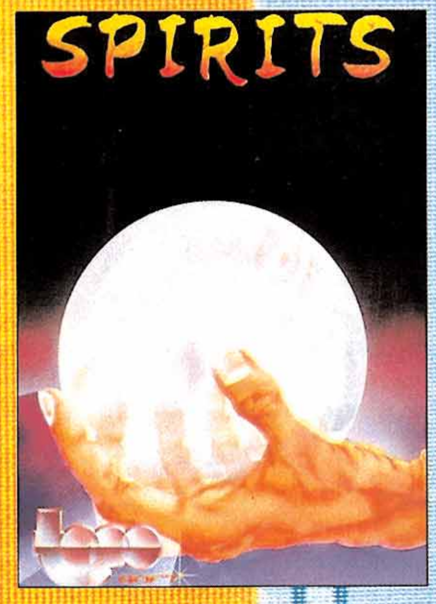
SPECTRUM / AMSTRAD / MSX.



SURVIVOR

Adéntrate solo en las entrañas de una nave hostil y asómbrate con sus espectaculares ventanas al espacio con triple scroll estelar. ¿Serás capaz de asumir la responsabilidad de perpetrar una raza en vías de extinción? Sólo tú tienes la respuesta.

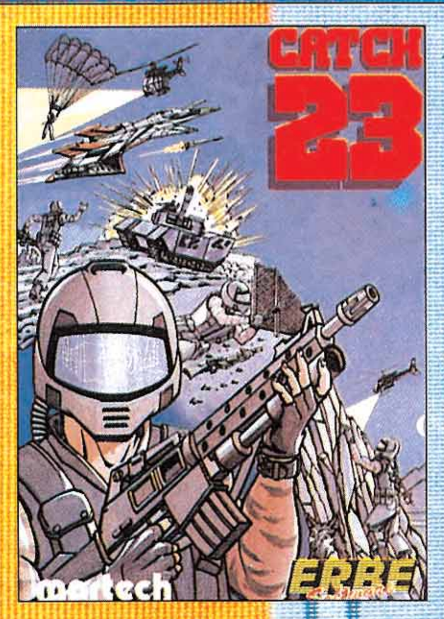
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE.



SPIRITS

Si te asusta la magia negra, no te atrevas a mirar la esfera mágica donde se esconde la verdad. Adéntrate en este juego y asómbrate con su nueva técnica de seguimiento multipantalla. La magia de Spirits te atrapará sin remedio.

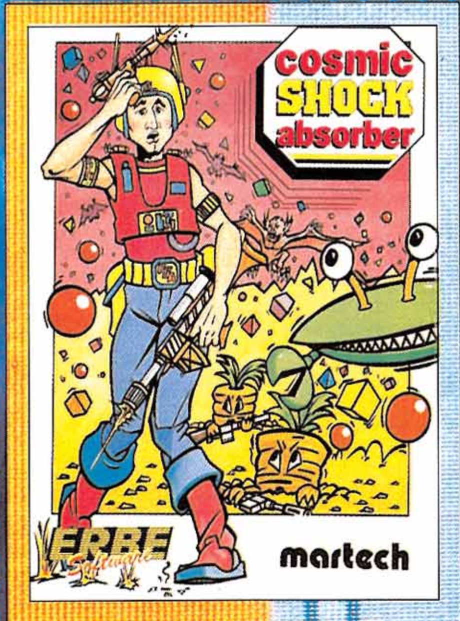
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE.



CATCH 23

El laboratorio de desarrollo CK23 es el lugar de investigación militar más protegido de la Tierra. Escondido en algún lugar de una montañosa y ahora desierta isla, se encuentra rodeado por campos de minas, vallas electrificadas y cámaras de vigilancia, además de patrullas y tanquetas de alerta. Tu misión es llegar al centro del complejo, ¿serás capaz?

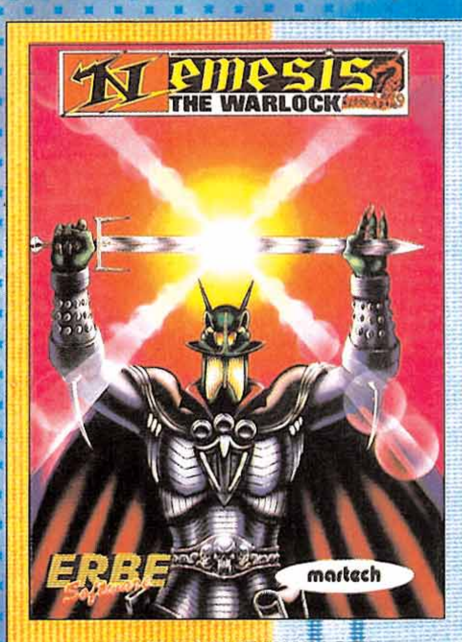
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE.



COSMIC SHOCK ABSORBER

No has visto la película, ni tampoco hay serie de T.V., tampoco has leído el libro, ni siquiera es una conversión de un juego de las máquinas... pero es, con toda seguridad, el juego más divertido y emocionante que puedas comprarte.

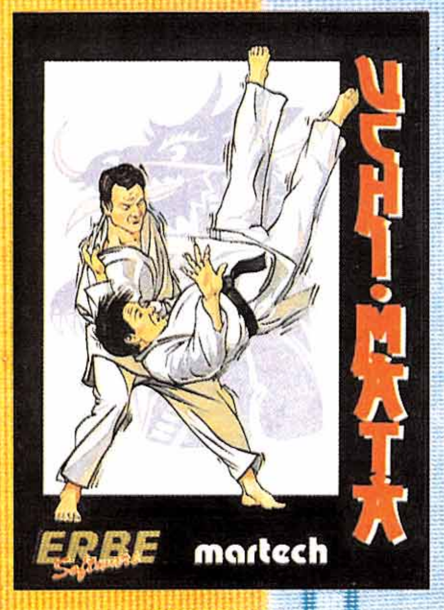
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / MSX.



NEMESIS THE WARLOCK

Para terminar de una vez por todas con el malvado reino de Torquemada, Gran Maestro de Termight, Nemesis el Warlock debe llegar al corazón del imperio de Torquemada, luchando durante todo el camino. Para protegerse, Torquemada envía oleadas de sus enfervorizados seguidores, los Terminators.

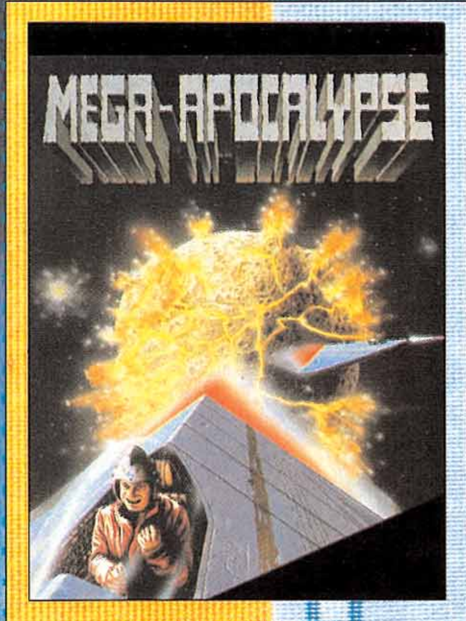
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE.



UCHI-MATA

Basado en el judo, "Uchi-Mata" es, probablemente, el más avanzado y completo de los simuladores de artes marciales existentes. El juego ha sido diseñado bajo el asesoramiento de Brian Jacks, cinturón negro, 7.° Dan, cuatro veces campeón de Europa y Medalla Olímpica, uno de los mejores luchadores de judo del mundo.

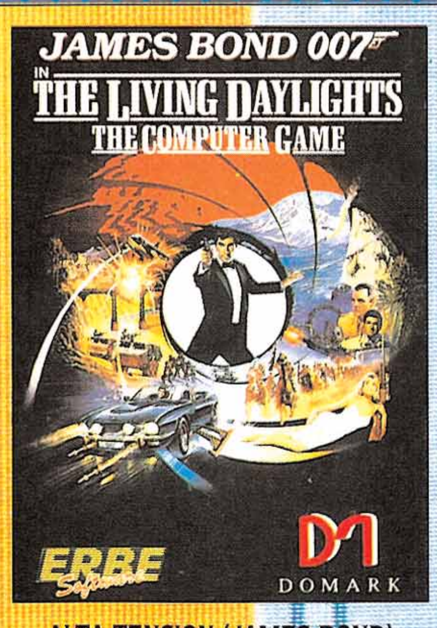
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE.



MEGA-APOCALIPSIS

Según vas avanzando en tu maravillosa nave, estás que no te lo crees. Vas a increíbles velocidades, haciendo explotar los cometas en millones de trozitos parpadeantes. En el vacío flotan misiles, motores, propulsores, defensas y vidas extras. Pero, ¿qué pasa ahora? Hay otro tipo intentando recoger también esos objetos. Y sus defensas son demasiado fuertes...
¡Horror!

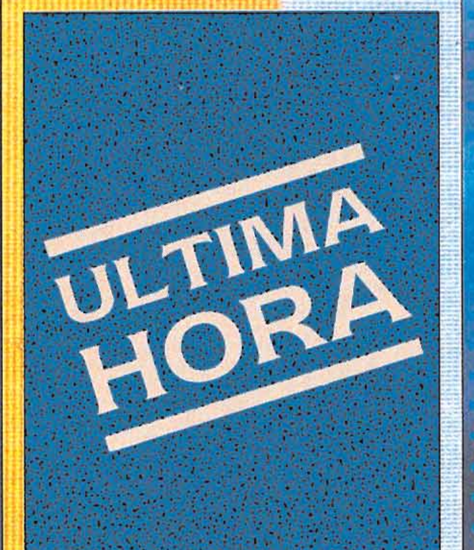
COMMODORE



ALTA TENSION (JAMES BOND)

La última película de James Bond llevada a tu ordenador. Un juego en el que tomarás el papel de James Bond y vivirás sus aventuras, desde Gibraltar a Afghanistán, enfrentándote a los agentes de la K.G.B. o de las SAS.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX.



STAR WARS

¡¡Qué la fuerza esté contigo!!
Seguro que la vas a necesitar a la hora de cargar este juego. "La guerra de las galaxias", la película que hizo historia, ahora en la pantalla de tu ordenador.

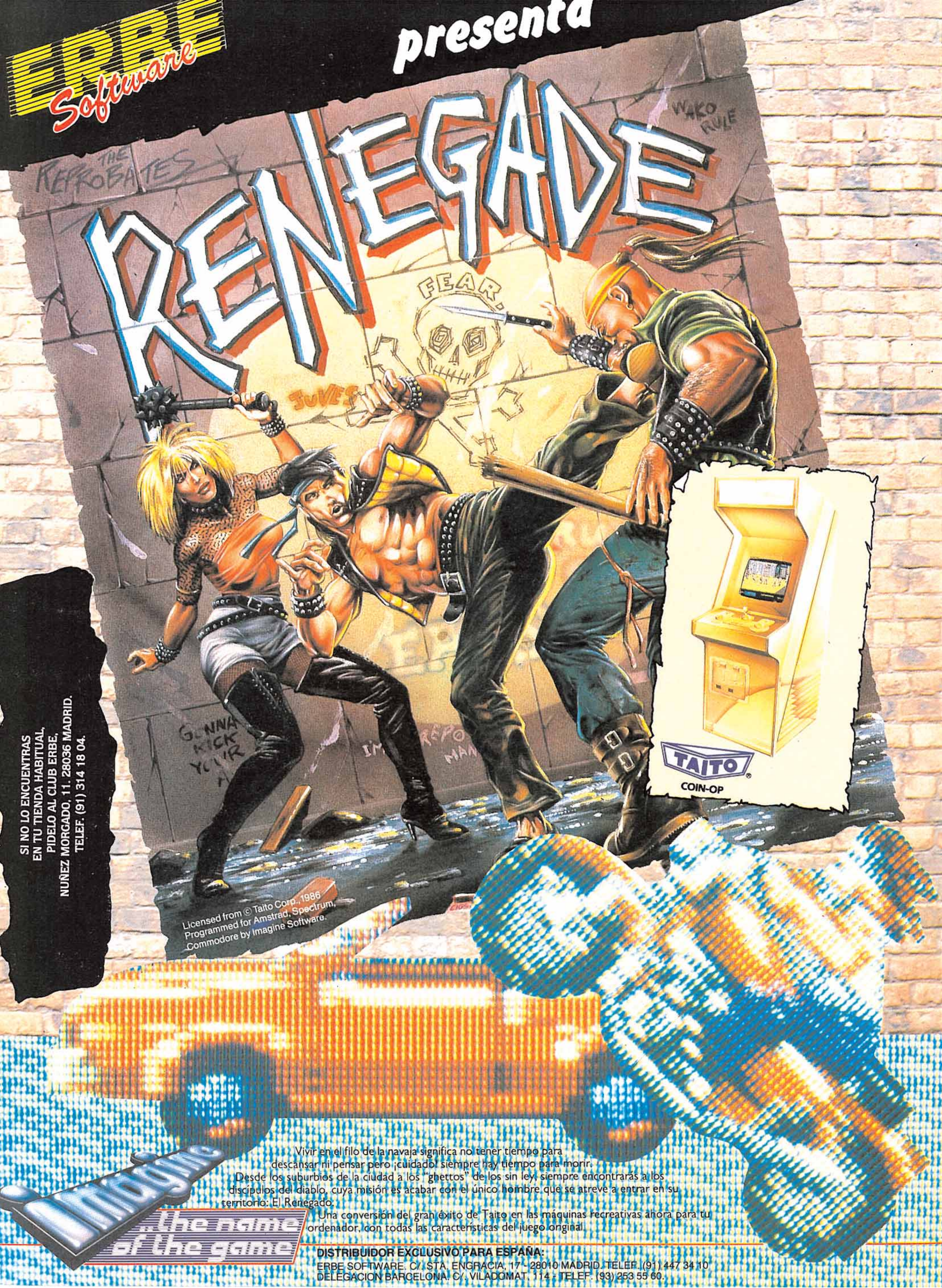
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST.



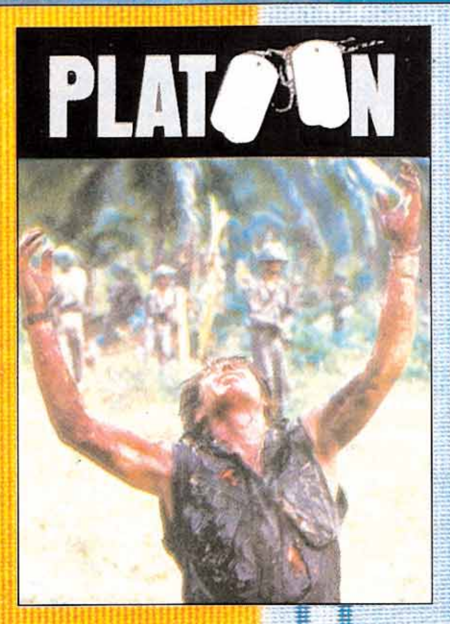
SABOTEUR II

Si te gustó Saboteur, prepárate a vivir nuevas aventuras con SABOTEUR II (El Angel Vengador), en donde la hermana de nuestro héroe ha de salvarlo de una muerte segura. ¡¡Sólo ella y tú podéis evitarlo!!

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE.



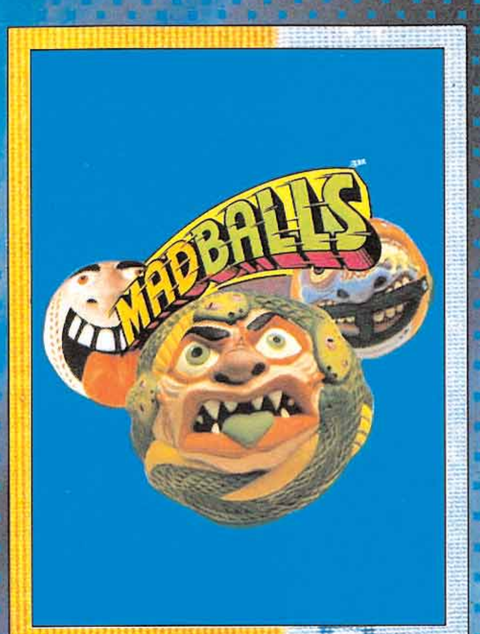
ERBE Software
presenta
RENEGADE
Licensed from © Taito Corp., 1986
Programmed for Amstrad, Spectrum,
Commodore by Imagine Software.
TAITO
COIN-OP
SI NO LO ENCUENTRAS
EN TU TIENDA HABITUAL,
PIDELO AL CLUB ERBE.
NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID.
TELEF. (91) 314 18 04.
Vivir en el filo de la navaja significa no tener tiempo para descansar ni pensar pero ¡cuidado! siempre hay tiempo para morir.
Desde los suburbios de la ciudad a los "ghettos" de los sin ley, siempre encontrarás a los discípulos del diablo, cuya misión es acabar con el único hombre que se atreve a entrar en su territorio: El Renegado.
Una conversión del gran éxito de Taito en las máquinas recreativas ahora para tu ordenador, con todas las características del juego original.
Imagine
...the name of the game
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. C/. STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID. TELEF. (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.



PLATOON

La tensión es insoportable mientras conduces a tus hombres por las selvas de VIETNAM intentando eludir las trampas y emboscadas. Camina en silencio mientras te aproximas a la aldea, donde, con toda seguridad, esperan tu llegada para darte la "bienvenida".
PLATOON, un juego con sorprendentes efectos e impresionantes gráficos.

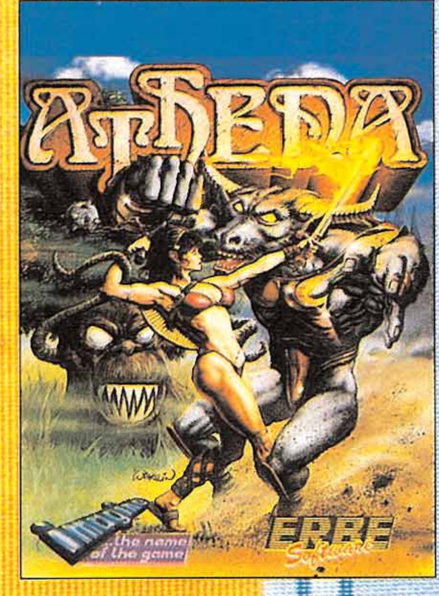
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



MAD BALLS

Auténticos malabares tendrás que hacer para controlar y esquivar a estos terribles elementos. MAD BALLS es auténtica micro-manía. El juego más loco del planeta.
¿Cómo estás de reflejos?

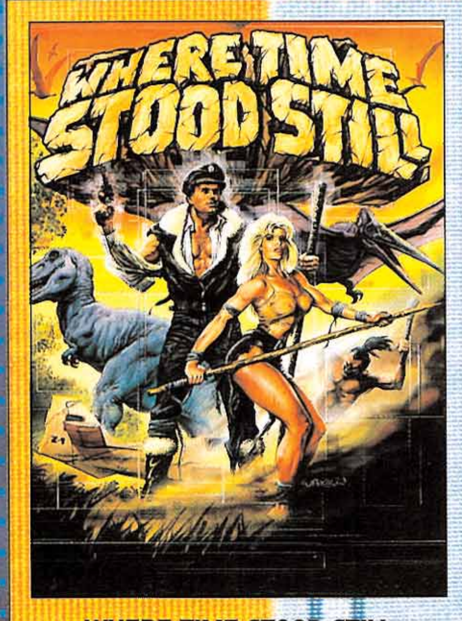
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



ATHENA

El gran éxito de las máquinas recreativas. Destruye al hombre-monstruo hasta el fin del mundo. Combate a través de siete mundos distintos: el de los bosques, de los cielos, de los mares, de las cavernas, de los laberintos, del fin del mundo y hasta el mismísimo infierno.

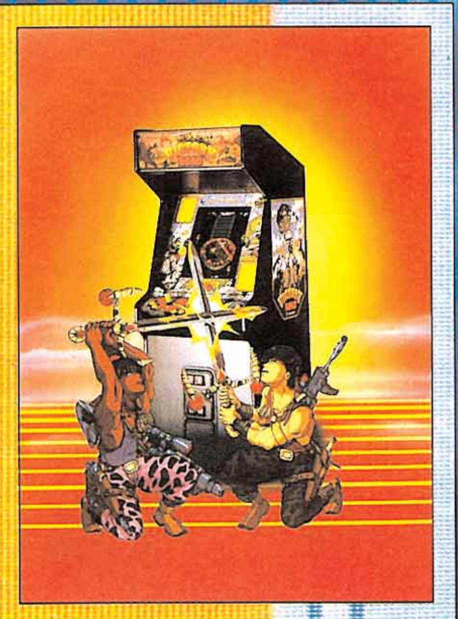
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



WHERE TIME STOOD STILL

Tu avioneta se estrelló; estás vivo... pero, ¿dónde?... ¿cuándo? Pronto tendrás una idea cuando te encuentres defendiéndote de los ataques de un dinosaurio.
Tendrás que aprender a sobrevivir en un mundo nunca pisado por el hombre, un mundo millones de años más joven que hoy.

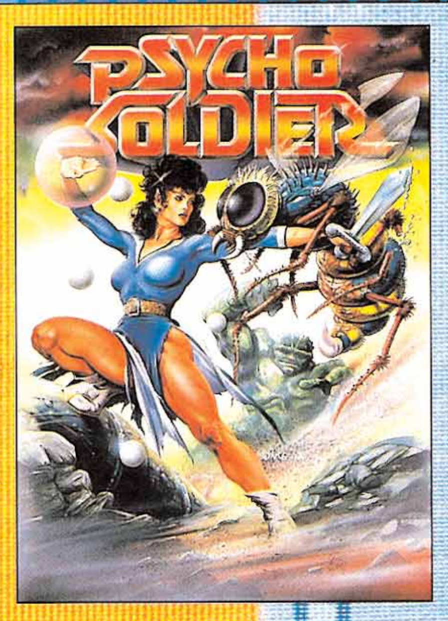
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE
ATARI-ST / IBM / PC y COMPATIBLES



VICTORY ROAD

Comienza en la autopista hacia el cielo, continúa tu camino a través de las tumbas de los que te precedieron. Trampas y teletransportadores te llevarán a antiguos edificios, y bajo lagos y océanos seguirá tu lucha. Acción y emoción durante horas en un juego sorprendente.

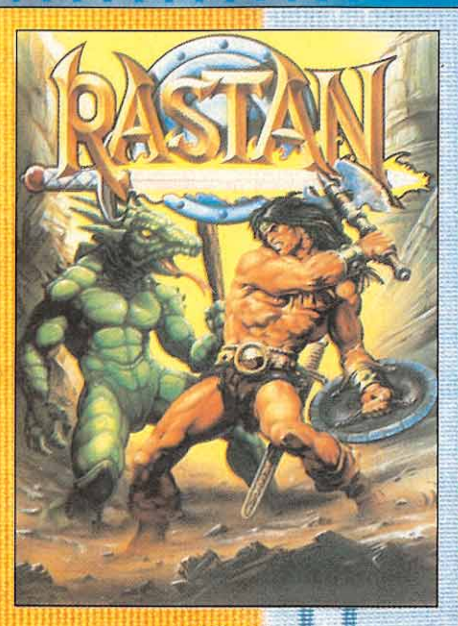
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



PSYCHO SOLDIER

Athena no ha dicho su última palabra. Psycho Soldier es otro mundo en donde la acción continúa. Una sorpresa que no puedes perderte, un gran juego hecho para número 1.

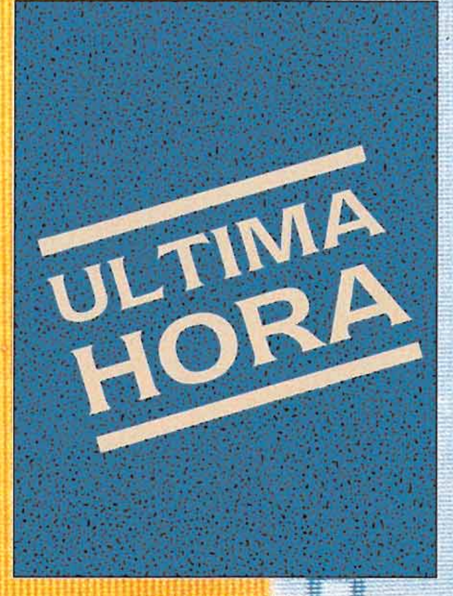
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



RASTAN

Tierras que producen leyendas de hombres esclavizados por el Dragón están en el cerebro de RASTAN, el rey de los guerreros. Los guardianes de la tierra maldita temen a su espada, que despide fuego, y su hacha, que maneja con increíble rapidez.
¿Quieres ayudarle?

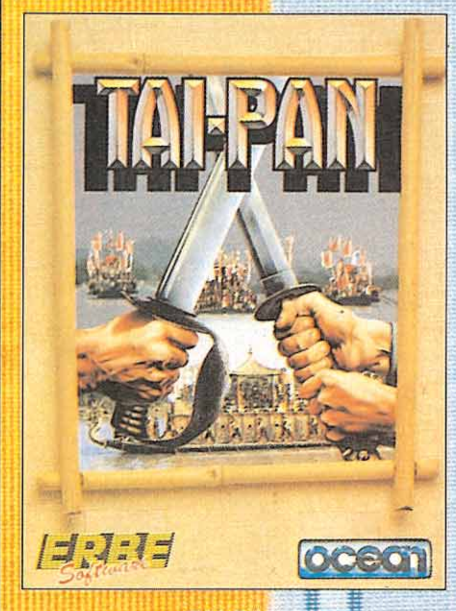
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE.



MACHT DAY II

Más acción, más movimiento. Escrito por Jon Ritman, autor del legendario MACHT DAY, aparece MACHT DAY II, el último (y mejor) juego de fútbol.

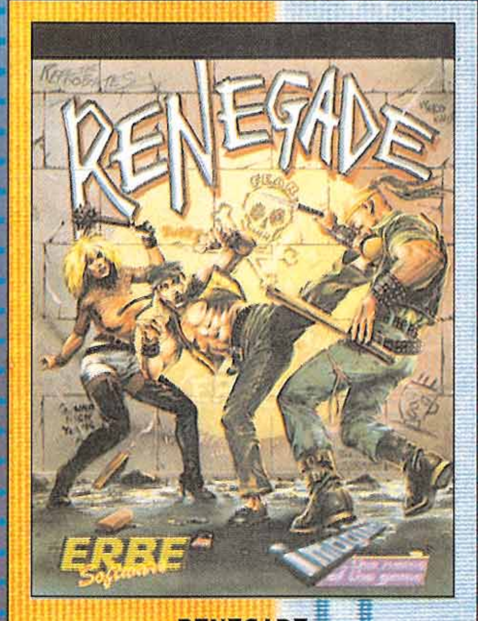
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE.



TAI-PAN

TAI-PAN es la sensacional historia de un hombre y una isla. Conviértete en Dirk Struan, un pirata, un ladrón, y alcanza las mayores riquezas y poderes que puedas imaginar. Entra en un mundo de sangre, traición, conspiración... Un sorprendente juego.

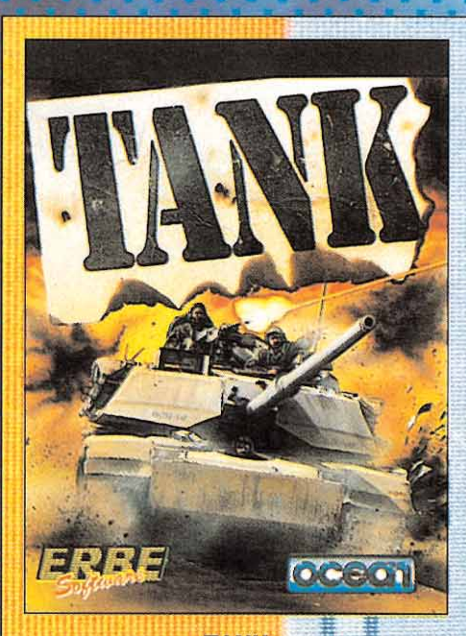
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE
MSX / ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES.



RENEGADE

Vivir al filo de la navaja significa no tener tiempo para pensar ni para descansar, pero, cuidado..., ¡¡¡siempre hay tiempo para morir!!! Tú, el RENEGADO, conoces bien los bajos fondos y, por eso, eres el único que te atreves a adentrarte en sus oscuras y peligrosas calles.

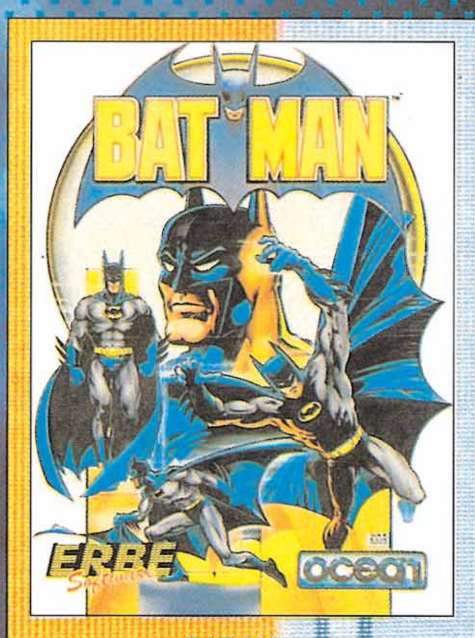
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE.



TANK

Llega a la playa, sube a tu tanque, arranca los motores y... ¡en marcha! Cruza los ríos por los puentes, ten cuidado con los campos de minas y la infantería enemiga, vigila los emplazamientos antitanques en las vías férreas. Usa las metralletas contra la infantería, y los cañones, contra los tanques y submarinos enemigos, en un juego en el que la acción no tiene final.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST.

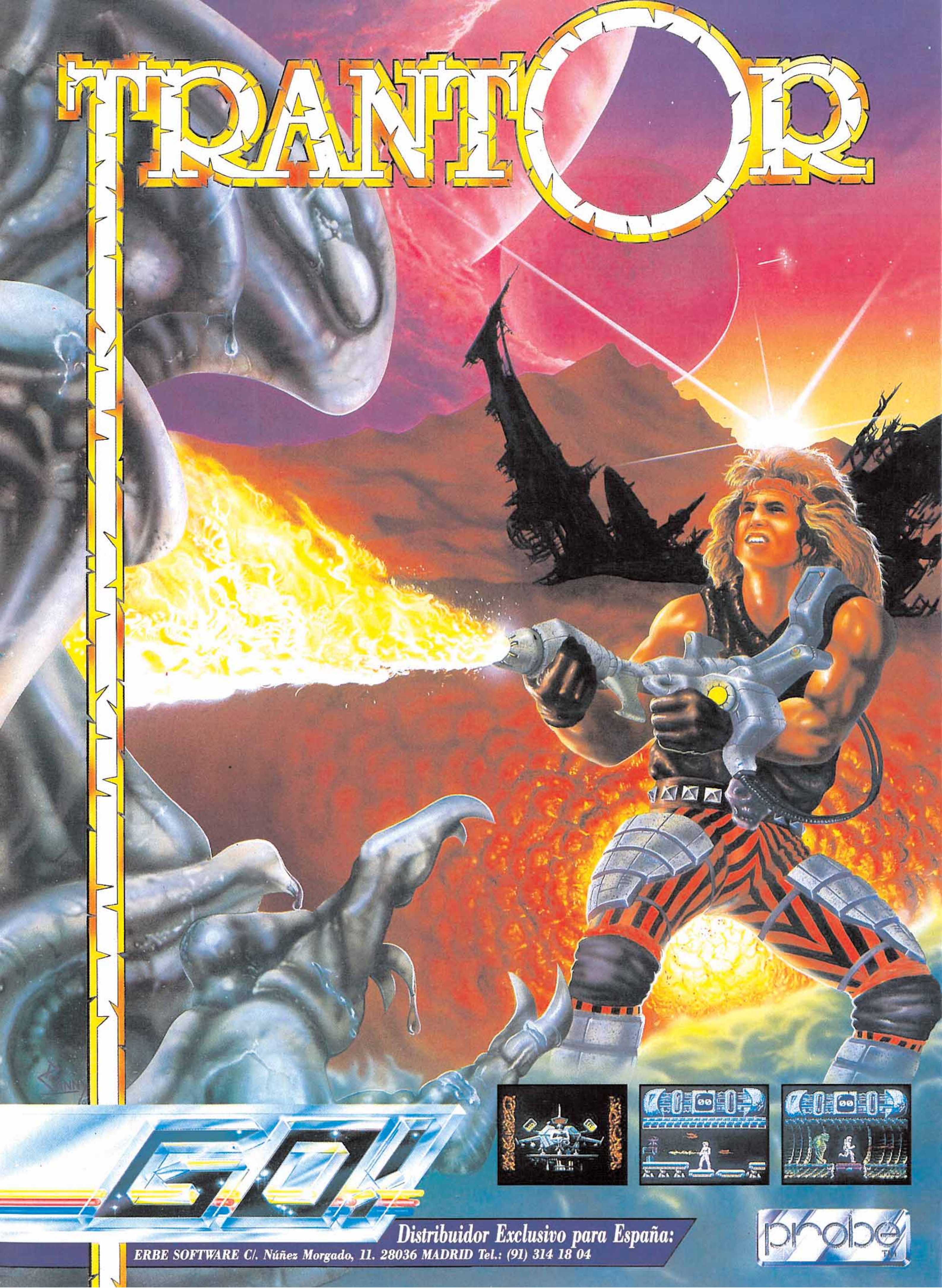


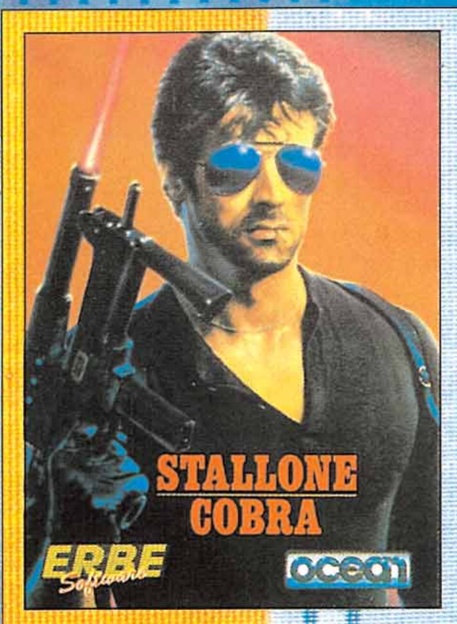
BAT-MAN

El legendario personaje del "comic", en una aventura exclusiva para tu ordenador. Bati-botas, Bati-nave, Bati-capa...
... Todo forma parte de este juego, que ya es uno de los más vendidos de la historia.

AMSTRAD / PCW-8256.


TANK
SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL, PIDELO AL CLUB ERBE, NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04.
ocean
ERBE Software
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. C/. STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID. TELEF. (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.
SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
© 1985 SNK ELECTRONICS CORP.

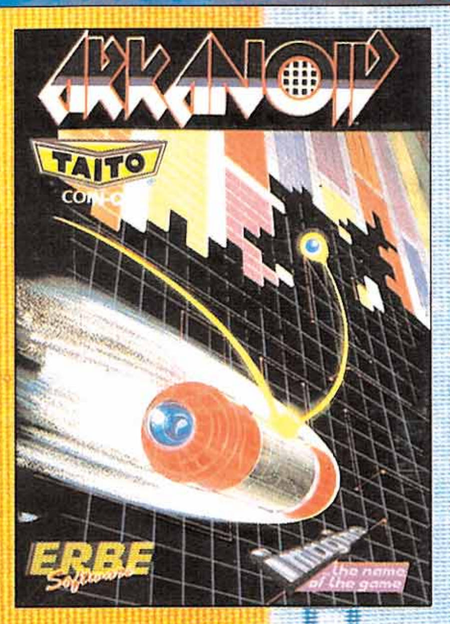

TRANTOR
GO!
Distribuidor Exclusivo para España:
ERBE SOFTWARE C/. Núñez Morgado, 11. 28036 MADRID Tel.: (91) 314 18 04
probe



COBRA

Por primera vez, un juego superará al film. Cobra (el juego) te sorprenderá por su acción y sus gráficos, superiores, incluso, a los del "Green Beret". El crimen es una enfermedad...; tú, el remedio.

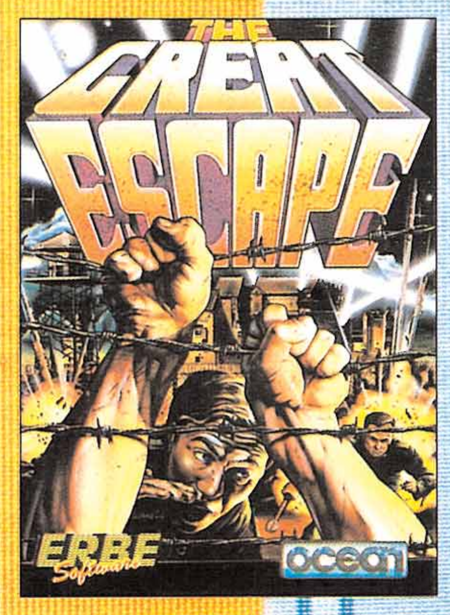
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE.



ARKANOID

El mayor éxito del momento. Un juego que no va de naves, ni de luchas, ni de guerras; sólo de habilidad y reflejos. Arkanoid es el juego en el que la rapidez es tu reto.

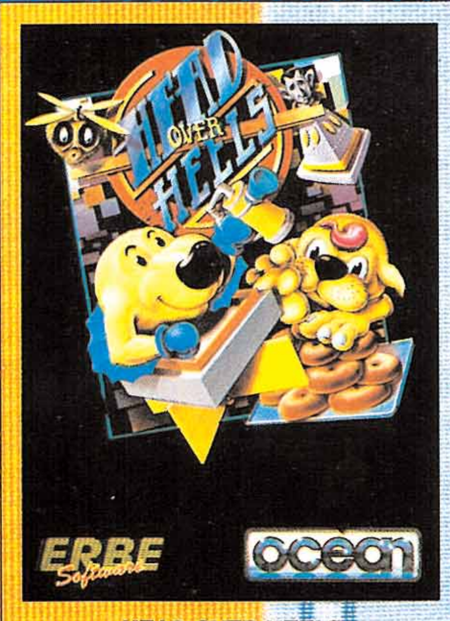
IBM/PC y COMPATIBLES / ATARI-ST.



GREAT ESCAPE

Alemania, 1942. La guerra ha estallado y tú has sido capturado y condenado en un campo de concentración. La victoria está todavía lejos y tu deber es escapar, pero no te resultará fácil. Necesitarás planear cuidadosamente las acciones utilizando toda tu astucia para escapar del campamento con vida.

IBM/PC y COMPATIBLES.



HEAD OVER HEELS

El programa del año en Europa. Los mismos programadores que hicieron BAT-MAN han creado ahora este fabuloso juego, mucho más completo aún en gráficos y movimiento. 321 pantallas francamente increíbles han hecho que "HEAD OVER HEELS" haya sorprendido a todos los críticos.
... Un juego que no puedes perderte.

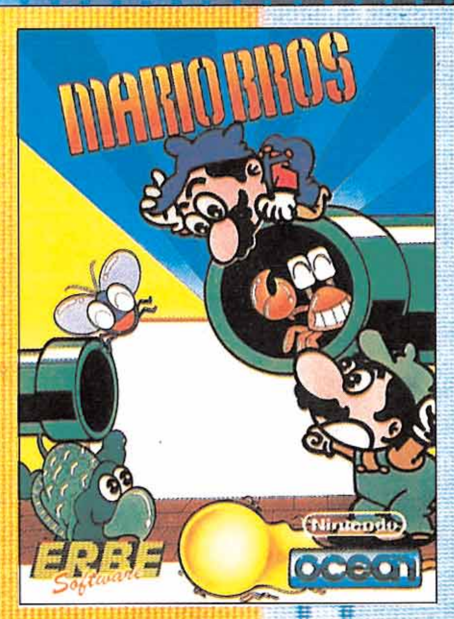
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
PCW-8256 / IBM/PC y COMPATIBLES.



MAG-MAX

En los últimos días, antes del colapso final, lo que quedaba de la Humanidad se dió cuenta de que su desaparición era inevitable. Las hordas mecanoides de una lejana galaxia habían destrozado la civilización en una serie de ataques brutales, dejando una estela de muerte y devastación. Al mismo tiempo, sin embargo, los Scicorps estaban terminando la fabricación de un prototipo de robot-centurión: Mag-Max.

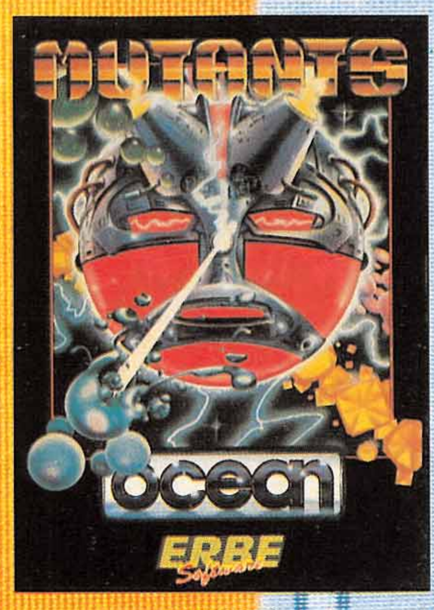
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE.



MARIO BROS

El más divertido juego de las máquinas recreativas. Habilidad, reflejos y rapidez sin fin van a ser necesarias para poder ayudar a los hermanos Mario en sus "chapuzas".
¿Eres capaz?

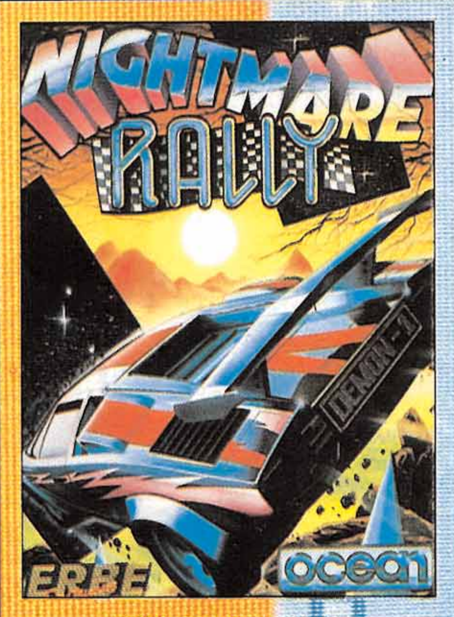
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE.



MUTANTS

Si piensas que con el arsenal que llevas de bombas, minas y misiles en tu nave espacial «Rainbow Warrior» puedes acabar con todos los «Mutantes», estás equivocado. Tendrás que construir tu arma final para destruirlos, pero, mientras tanto ellos atacan y atacan.

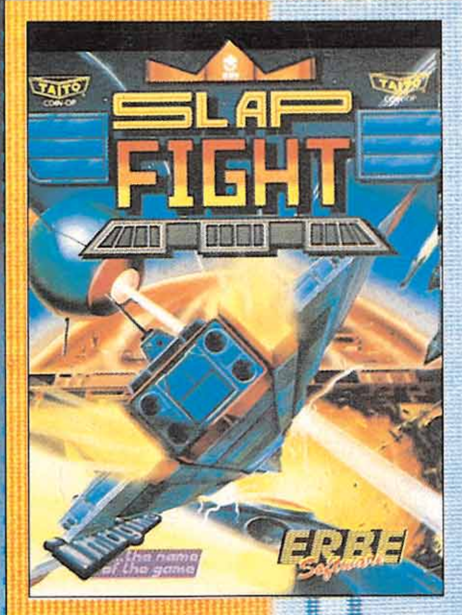
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE



NIGHTMARE RALLY

Prepárate para el más duro de todos los Rallies. Todas tus facultades de buen piloto van a ser puestas a prueba. Diferentes tipos de terreno, cada vez más difíciles, se juntan con condiciones climatológicas adversas (nieve, lluvia, hielo y niebla), haciendo cada vez más difícil la conducción hasta convertirla en una auténtica pesadilla.

SPECTRUM.

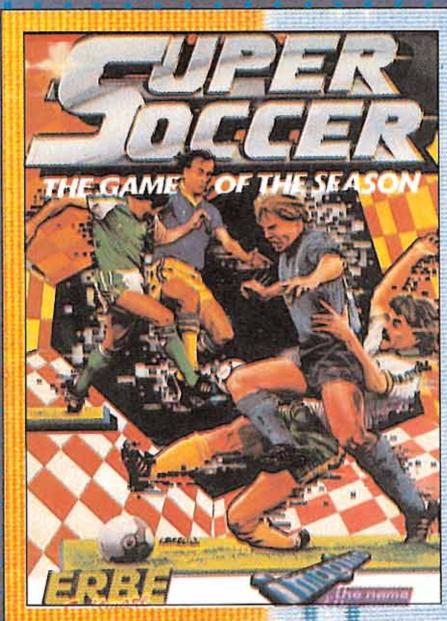


SLAP FIGHT

De las máquinas recreativas nos llega «Slap Fight». Vive un combate interplanetario donde sentirás correr la velocidad por tus uñas. Un realismo tal de gráficos que te será imposible dejar de jugar.

Diversión a tope... Suerte.

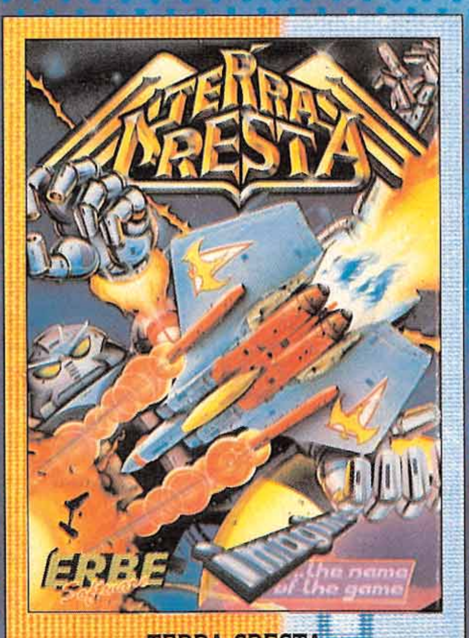
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST.



SUPER SOCCER

Creemos que es el mejor juego de fútbol existente. Conviértete en Maradona. Con Supper Soccer podrás driblar, pasar y hasta "picar" de cabeza. Pero lo que hace este juego diferente es el control que tienes sobre el balón, pudiendo controlar la fuerza y efecto de cada "chut".

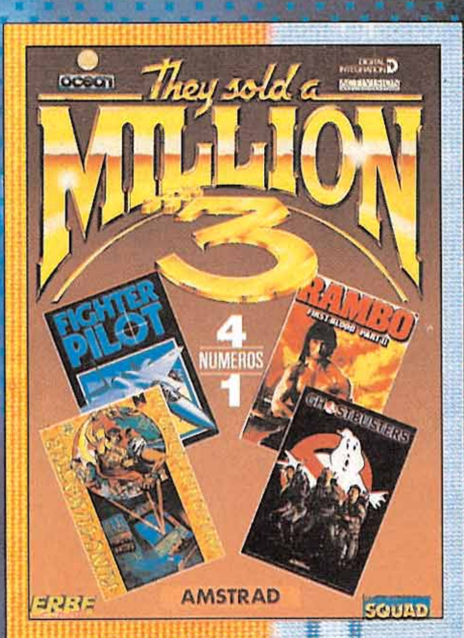
SPECTRUM.



TERRA CRESTA

La crítica ha dicho: "Es el mejor juego de naves espaciales que hemos visto en los últimos meses. El deslizamiento de las naves en la pantalla es sorprendente, así como la rapidez del juego. Si te gustan los programas de acción, Terra Cresta es tu juego." (CRASH, Febrero 1987.)

SPECTRUM.



THEY SOLD A MILLION 3

Fighter Pilot, Rambo, Kung Fu Master y Cazafantasmas son los cuatro juegos que lleva esta recopilación...

...¡Y al precio de uno!

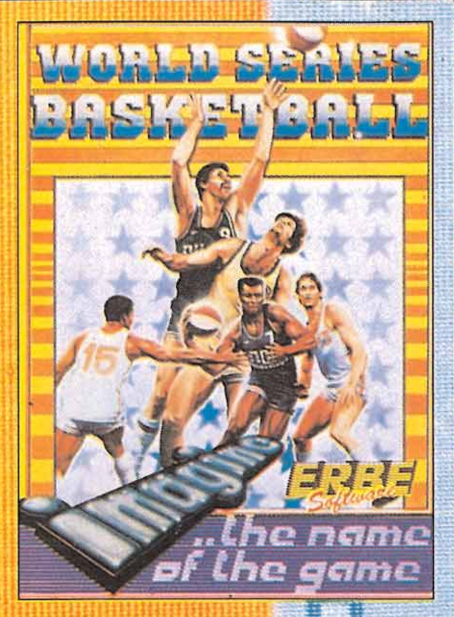
AMSTRAD-DISCO.



TOP-GUN

Top-Gun te coloca en la cabina de un TOMCAT F-14. Gráficos vectoriales y la pantalla dividida permiten a 1 ó 2 jugadores luchar entre ellos o contra el ordenador. Tus armas en este combate, no apto para cardíacos, son misiles guiados por el calor y una ametralladora de 20 mm.

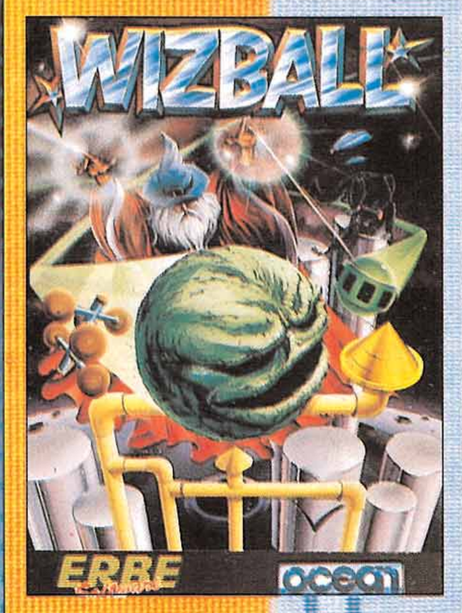
ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES



WORLD SERIES BASKETBALL

Fantásticos gráficos tridimensionales. Cinco jugadores por equipo. Diferentes opciones de color y dificultad de juego. Para jugar contra el ordenador u otro jugador. Con todas las reglas de juego: Personales, Rebotes, etc.

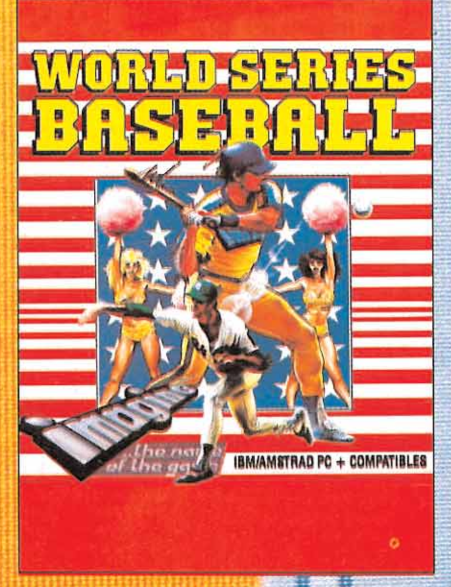
SPECTRUM.



WIZBALL

Conviértete en el Hechicero y conquista a los Seres Multicolores. Pon a punto tus poderes mágicos y vuela a los planetas de una nueva galaxia. WIZBALL es un juego fascinante con gráficos sorprendentes y acción a tope.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST.



BASEBALL

Conviértete en la estrella de este popular deporte americano con un juego que casi te hará sentir el calor de los graderíos.
Una simulación perfecta de baseball en la que tendrás que tener dotes de jugador y de estratega.

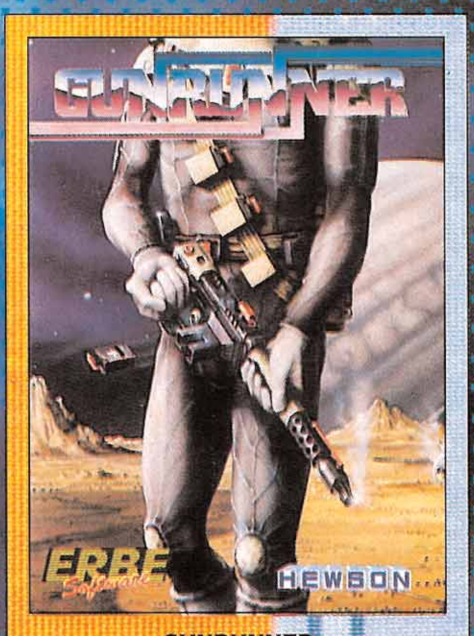
IBM/PC y COMPATIBLES



EXOLON

Si creías haber visto todo en vídeo aventuras, espera a ver EXOLON. Las críticas de este juego han sido unánimes: declarado «Classic» por Sinclair User; «Mega-Game», por Your Sinclair; «Master Game», por Amstrad Action; «Hit», por Computer & Video Games... ¿puedes perdértelo?

SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE.



GUNRUNNER

GUNRUNNER es el último héroe. Mientras quede una gota de sangre en sus venas luchará por salvar el planeta al que pertenece. Si te atreves a ayudarle, necesitarás ser rápido de reflejos, tener nervios de acero y conservar la calma ante cualquier circunstancia... ¿Podrás hacerlo?

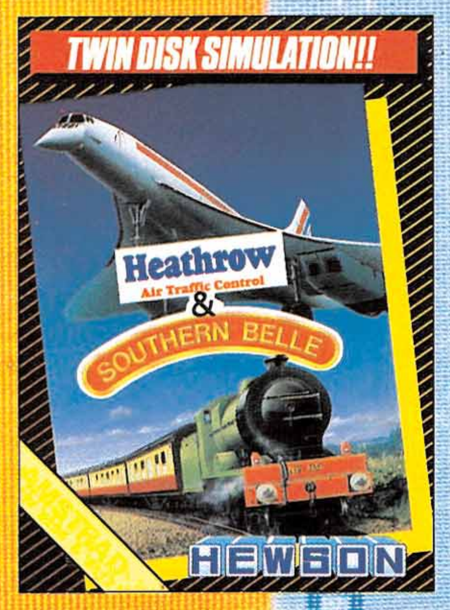
SPECTRUM.



RANA RAMA

La historia de un mago convertido en RANA. Su tarea, encontrar el hechizo que le devuelva a su apariencia humana. La revista "Micromanía" ha dicho de este juego: "Un programa de sorprendente originalidad y un índice de adicción elevadísimo." Todo lo que precisas para pasarlo de miedo.

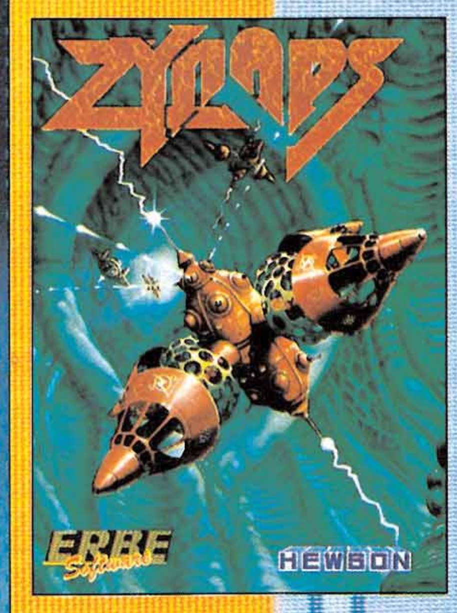
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST.



SOUTHERN BELLE/ HEATHROW TRAFIC CONTROLLER

Dos grandes simuladores para que tú conviertas en el conductor de una máquina de tren a vapor o en el controlador de tráfico aéreo de uno de los más importantes aeropuertos del mundo... Lo que prefieras.

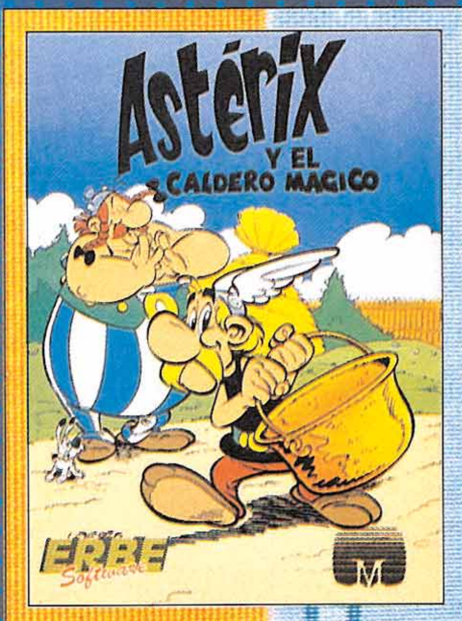
AMSTRAD / PCW-8256.



ZYNAPS

Entra en el mundo de las naves espaciales con el mejor juego. Zynaps te ofrece más de 450 pantallas de acción interestelar en donde encontrarás tormentas de asteroides, alienígenas traicioneros, cohetes y multitud de ingenios voladores que tendrás que destruir.

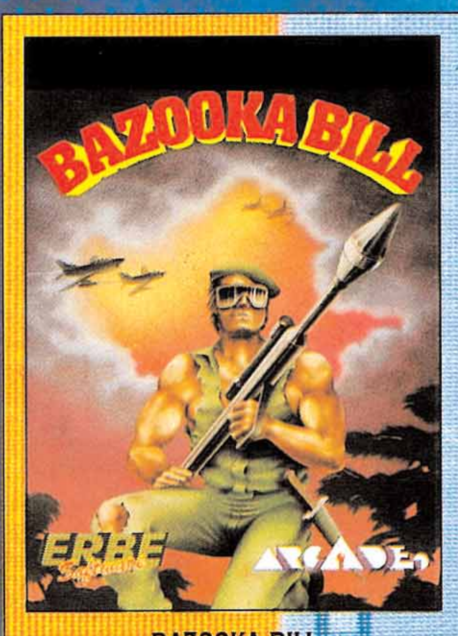
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



ASTERIX

Es el año 50 antes de Cristo. Toda La Galia está ocupada por los romanos. Bueno, no del todo... un pequeño pueblo de fieros Galos se defiende aún de los invasores. Por fin puedes disfrutar de las aventuras de Astérix, Obélix, Panoramix e Idéfix en tu ordenador y luchar contra los romanos en esta fabulosa aventura.

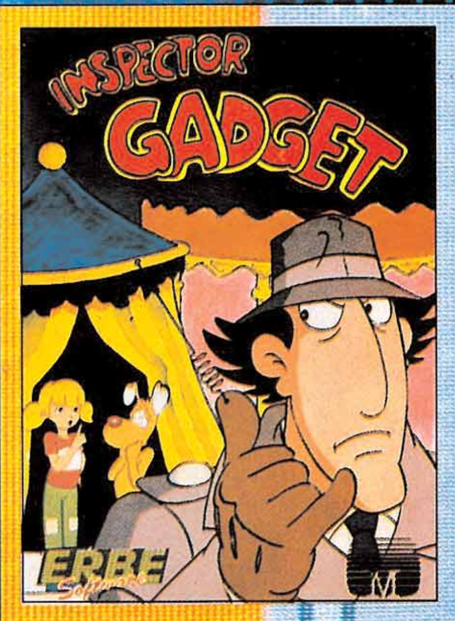
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE.



BAZOOKA BILL

Un personaje entrenado en los Ejércitos de Tierra, Mar y Aire. Su preparación ha sido completísima y su habilidad para pilotar aviones o usar su "Bazooka" le ha hecho ser elegido para la misión más importante de su vida. Armado hasta los dientes y dispuesto tanto a luchar cuerpo a cuerpo como a tripular su caza o disparar su bazooka, está esperando recibir tus órdenes...

SPECTRUM.

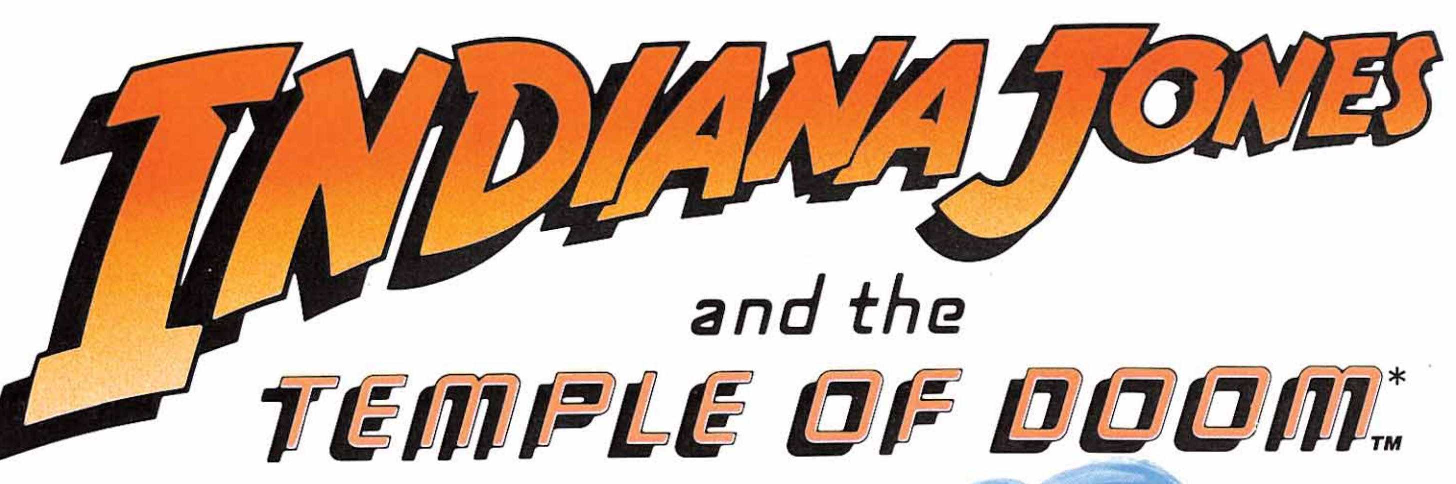


INSPECTOR GADGET

Un juego de acción en que, como Inspector Gadget, tendrás que detener a los agentes de MAD. Necesitarás usar todas tus armas (gadgetomanos, gadgeto-patines, gadgeto-piernas, gadgeto-helicóptero y un montón de gadgetomías más) en esta divertida aventura.

SPECTRUM.

La acción hecha realidad



U.S.® GOLD
All American Software



El héroe ha vuelto. Su misión, entrar en el templo de los malvados Thuggee y rescatar a los niños que mantienen secuestrados. Para ello tendrás que ayudarle a enfrentarse a todos los peligros en los que se encontró en la famosa película. Un juego que no puedes perderte.

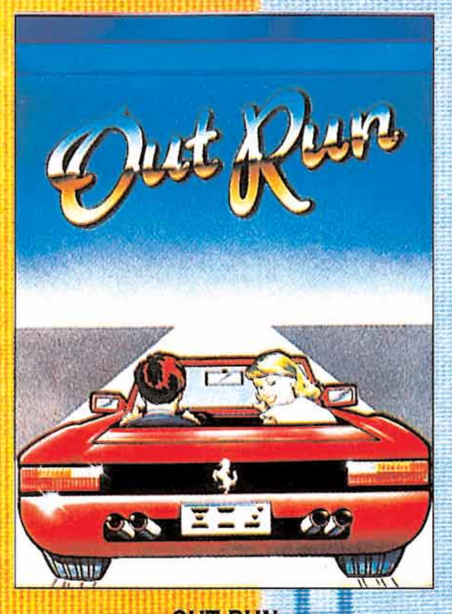
ATARI® GAMES



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.

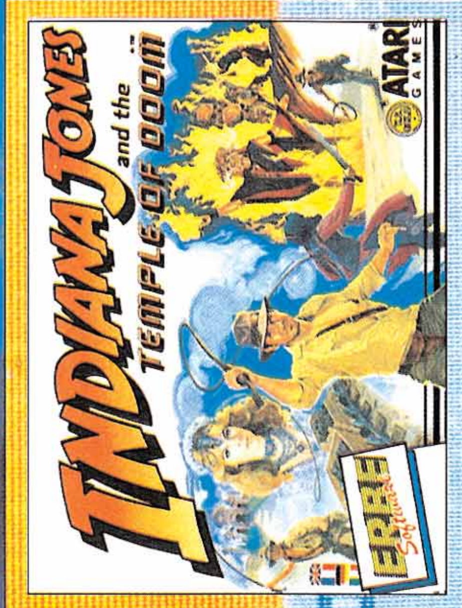
COMMODORE 64 • AMSTRAD • SPECTRUM • ATARI ST



OUT RUN

¡¡Sí!! Este es el juego que estabas deseando tener. El auténtico que seguro has visto en las máquinas, el del Ferrari Testarrosa que va a una velocidad de vértigo por las autopistas desafiando curvas y rasantes...
¡Abróchate el cinturón!

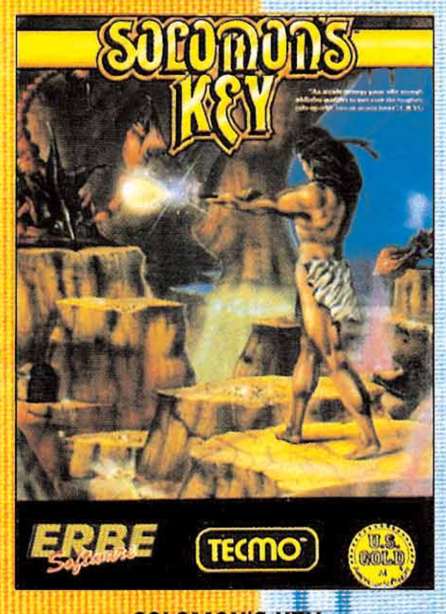
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST.



INDIANA JONES EN EL TEMPLO MALDITO

El héroe ha vuelto. Su misión, entrar en el templo de los malvados Thuggee y rescatar a los niños que mantienen secuestrados. Para ello tendrás que ayudarle a enfrentarse a todos los peligros en los que se encontró en la famosa película. Un juego que no puedes perderte.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST.



SOLOMON'S KEY

Vuelve a la época remota y al lugar donde brillaba oculto el mítico tesoro del rey Salomón. En el laberinto de misteriosas habitaciones está la llave que te acercará a riquezas fabulosas. Entre columnas de piedra y peligros escondidos se encuentran las míticas criaturas que pueden prolongar tu vida para que consigas el objetivo.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST.



RYGAR

Millones de años han pasado desde la creación de la Tierra. Muchos han sido sus dominadores, pero el tiempo fue destruyendo a todos, y ahora un nuevo dominador reina el mundo... Rygar, el guerrero legendario. Un luchador que sólo respeta una ley, la del combate.

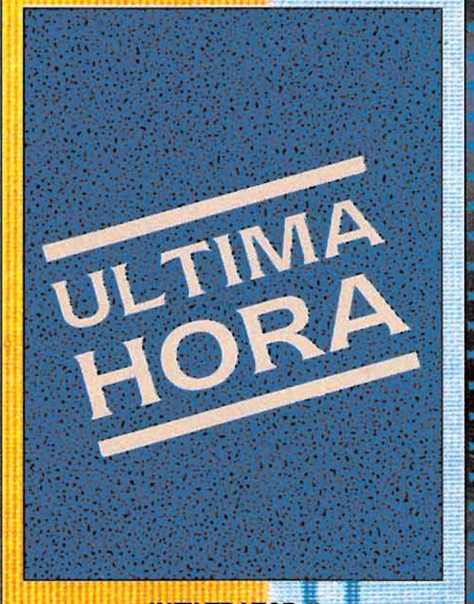
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE.



GAUNTLET II

La continuación de GAUNTLET. El juego que fue el mayor éxito de todos los tiempos. Adictivo, emocionante y con tantos nuevos efectos que hacen de él un programa totalmente nuevo. GAUNTLET II tiene más de 100 niveles de continua acción que te mantendrán en tensión constante.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST.



INFILTRATOR II

Sube a bordo de Infiltrator II y experimenta tres nuevas y peligrosas misiones para que no se te anquilosen los reflejos.
Neutraliza la composición de un gas mortal, desactiva las bombas de neutrones enemigas y enfréntate finalmente con el mismísimo jefe de los rebeldes...
Para que no te aburras.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE.

BUENAS NOTICIAS

LOS JUEGOS EN DISCO PARA AMSTRAD CUESTAN LA MITAD

ERBE SOFTWARE TE OFRECE LAS ULTIMAS NOVEDADES EN DISCO PARA AMSTRAD DE DOS EN DOS Y AL PRECIO DE UNO

2.250 PTS.
I.V.A. INCLUIDO

PRIMER LANZAMIENTO

COMPRALOS A PARES



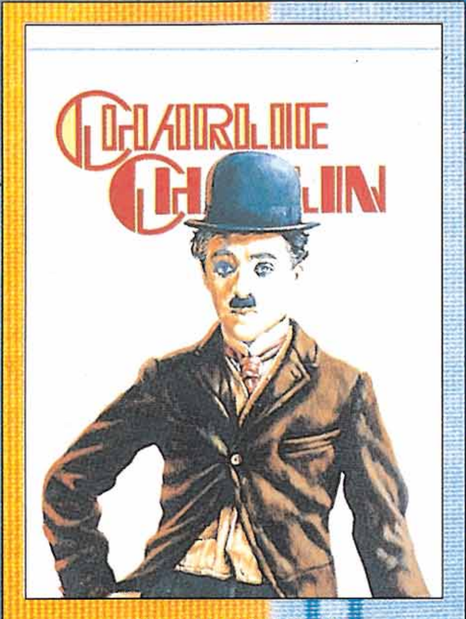
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL, PIDELO AL CLUB ERBE, NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04.

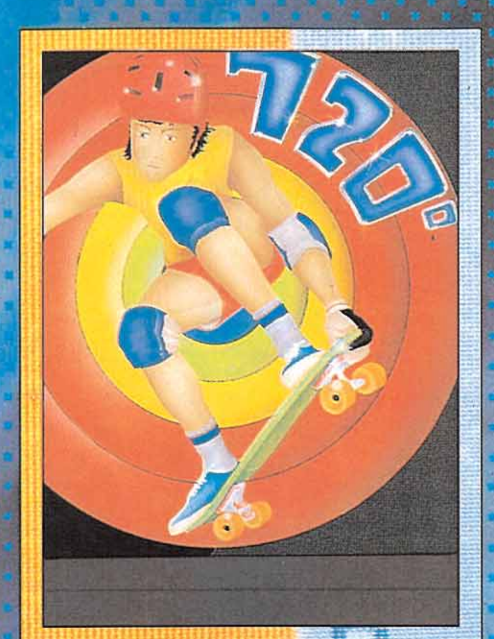

SPECTRUM • AMSTRAD CPC • COMMODORE • MSX
FREDDY HARDEST
FICHA TECNICA
• Dominio de las artes marciales: Patada - Puñetazo - Protección.
• Turbo-Laser de carga atmosférica.
• Salto controlable en altura y dirección.
• 30 Pantallas de Multiscroll.
• 64 Pantallas conectadas por ascensores y túneles.
• 16 Terminales de ordenador para hacer de Hacker.
• Enemigos inteligentes que se protegen de tu Laser.
• 5 Espécies de animales hostiles.
• 3 Tipos de Androides asesinos.
FX DOBLE CARGA
Signfica dos programas en uno, el doble de acción, el doble de aventura, el doble de gráficos y máxima adictividad.Prueba un FX DOBLE CARGA de DINAMIC, te sorprenderá.
SPECTRUM
COMMODORE
AMSTRAD CPC
MSX
FREDDY HARDEST, agente secreto y refutado playboy, se encuentra en un satélite enemigo con su nave averiada. Para escapar, deberá llegar hasta la base enemiga y robar un caza.
FREDDY, demostrará su destreza saltando, agarrándose a las argollas que encuentre, trepando por cuerdas, disparando su Laser,...
FREDDY, es todo un número uno, pero sobre todo, quiere escapar vivo.
875
DINAMIC
DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 • 18 • 04. PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 • 78 • 87.



CHARLIE CHAPLIN

Un concepto totalmente nuevo en juegos. Esta es tu oportunidad para convertirte en director de una película y producir las más grandes comedias protagonizadas por CHARLIE CHAPLIN.
Puedes elegir el guión, las escenas, los personajes...; crear, editar y ver tu propia película de CHARLOT.

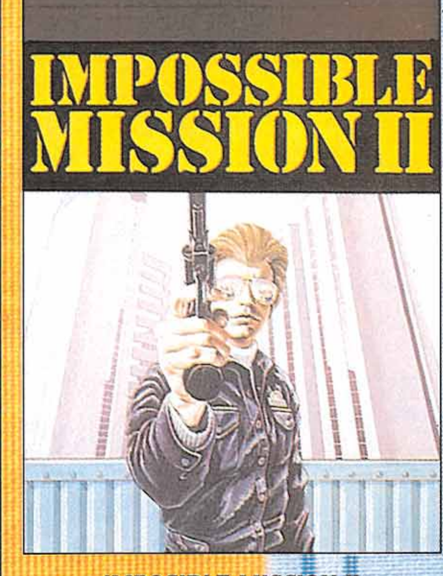
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST.



720°

La maniobra más difícil de conseguir en monopatín es el giro de 720°.
Tú tomas el papel de un jugador que quiere ser el número 1 en ese deporte, para ello vas a tener que participar en un campeonato con un montón de pruebas; la última, la de 720°.

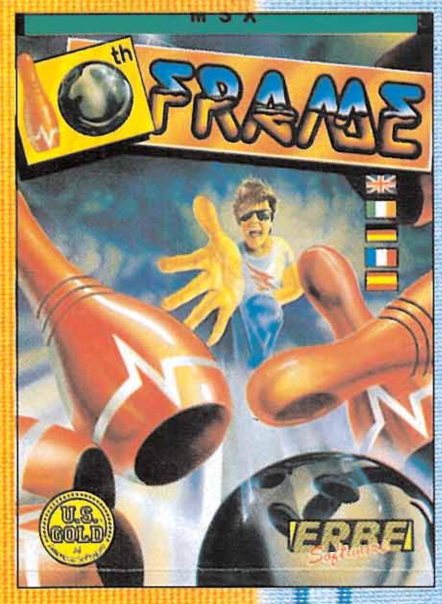
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE.



IMPOSIBLE MISSION II

Todos los ingredientes que hicieron de IMPOSIBLE MISSION un clásico han sido aumentados y mejorados en esta segunda parte.
Tu viejo rival, ELVIN, ha vuelto.

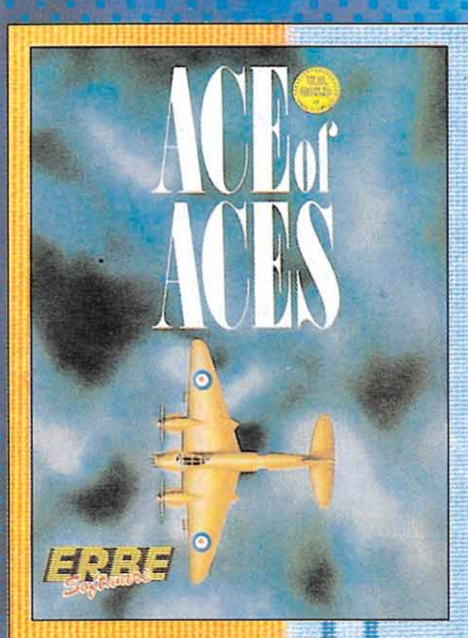
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE
IBM/PC y COMPATIBLES.



10TH FRAME

Se trata de un simulador del juego de bolos, hecho con tal profesionalidad, atención al detalle y al movimiento que te hará creer que estás metido en una bolera. Varios niveles de juego, auténtica sensación de perspectiva, la posibilidad de calcular los "efectos" y de crear "ligas" de varios equipos hacen de 10TH FRAME el simulador apto para toda la familia.

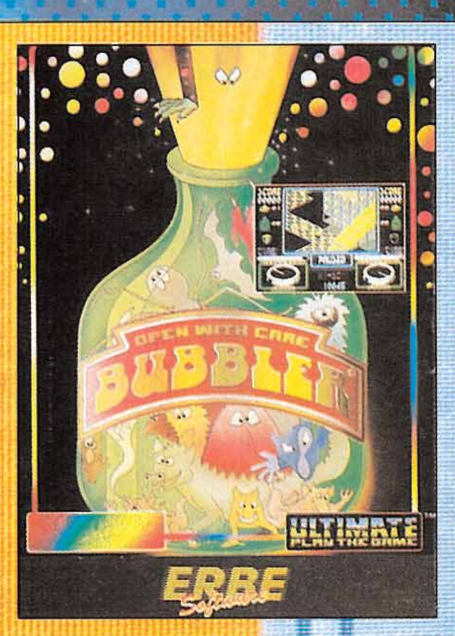
MSX.



ACE OF ACES

Métete en la cabina de uno de esos "mosquitos" que combatieron en la II Guerra Mundial. Coge los mandos, escoge tus armas y llena los depósitos de combustible. Para convertirte en un As de Ases, has de finalizar tu misión con éxito.

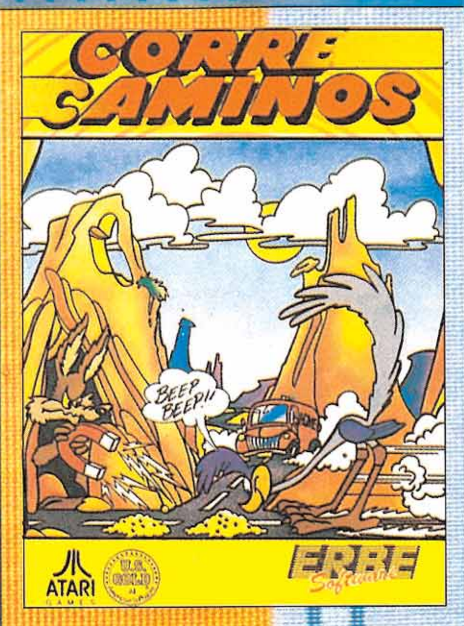
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE / MSX
ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES.



BUBBLER

¿Podrás taponar la botella que encierra a los malvados geniecillos? Evita que se escapen recogiendo los corchos que encontrarás mientras atraviesas el mundo subterráneo. Cuanto antes lo consigas, antes pasarás a la siguiente etapa. BUBBLER es el nuevo juego de Ultimate, que se juega en tres dimensiones y que presenta las técnicas más avanzadas de programación.

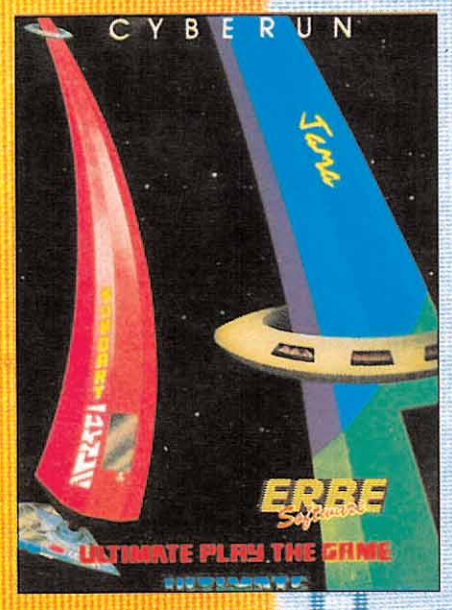
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / MSX.



CORRECAMINOS

Joven o viejo, seguro que te han divertido las aventuras de estos viejos conocidos.
Esta es tu oportunidad para convertirte en el personaje del Correcaminos, en un juego todo acción y emoción. Corre a través de los desiertos, las autopistas o el Cañón del Colorado, siguiendo el rastro del alpiste, que tanto te gusta. Pero... ¡ojo con el Coyote! Seguro que utilizará todos sus sucios trucos para capturarte y poder comer su plato favorito... "Correcaminos con patatas fritas".

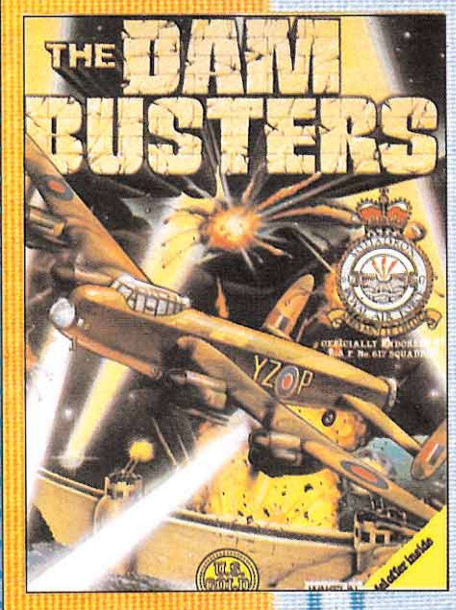
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST.



CYBERUN

En los oscuros confines de la Nébula Anoebusse encuentra una serie solitaria de estrellas y planetas, el Sistema Beta Gamma. Un denso grupo de estrellas oscuras absolutamente único en el Universo. Muchos años y muchas vidas ha costado construir la Nave de Cristal capaz de recorrerlas... Tú eres su piloto.

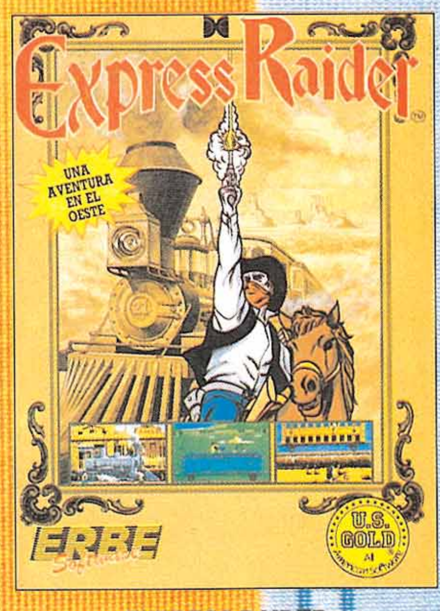
MSX.



DAMBUSTERS

Revive la misión que llevó a unos cuantos valientes pilotos de la R.A.F. a destruir la presa que proporcionaba la energía a las fábricas de armamento alemanas. Un auténtico récord de ventas por su mezcla de simulación, acción y estrategia.

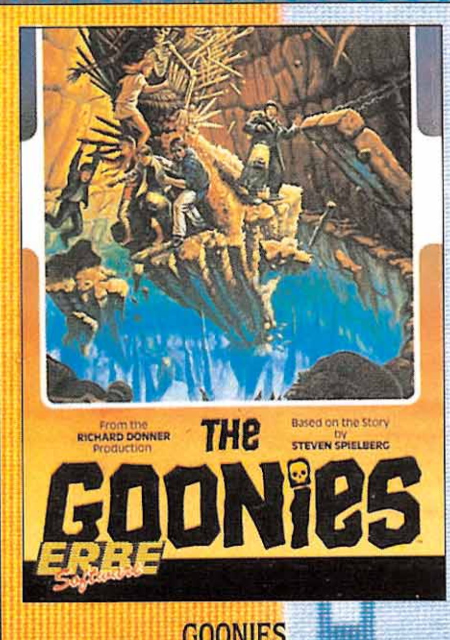
MSX.



EXPRESS RAIDER

Como en las clásicas películas del Lejano Oeste, estarás en el centro de la acción desde el principio. Asaltos al tren, lucha sobre los vagones, cabalga sobre tu rápido caballo... Express Raider lo tiene todo.

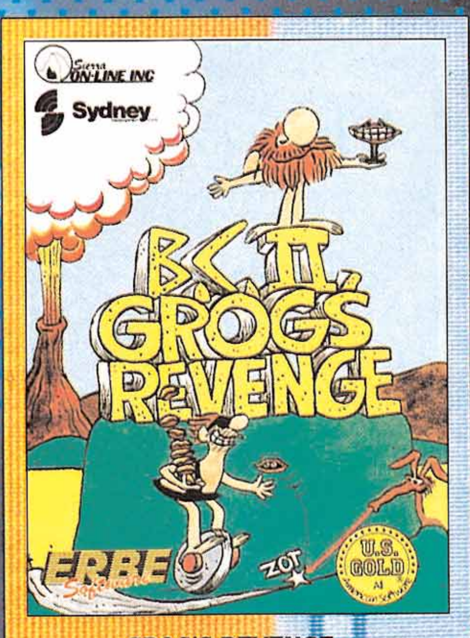
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE



GOONIES

El objetivo de los Goonies es encontrar la nave pirata de «Willy el Tuerto». Debes colaborar con la pandilla para rescatar el tesoro y salvar a sus familias del desahucio. Los hermanos Fratelli (terribles asesinos) tratarán a toda costa de impedirlo, pero no sólo son ellos a los que te habrás de enfrentar, también tendrás que hacerlo a calaveras volantes, murciélagos asesinos, arenas movedizas y un pulpo gigante que se une a los peligros que encontrarás en tu camino.
En resumen, «Goonies» pondrá en tu ordenador toda la emoción de la mejor película de aventuras de Steven Spielberg.

SPECTRUM / AMSTRAD.



GROG'S REVENGE

Un programa que te transporta a la prehistoria, con un simpático troglodita que acaba de descubrir la piedro-bici. Tendrás que hacer mil y una peripecias a través de los abismos y las cavernas de aquella remota época. ¡¡¡Gráficos y movimiento fantásticos!!!

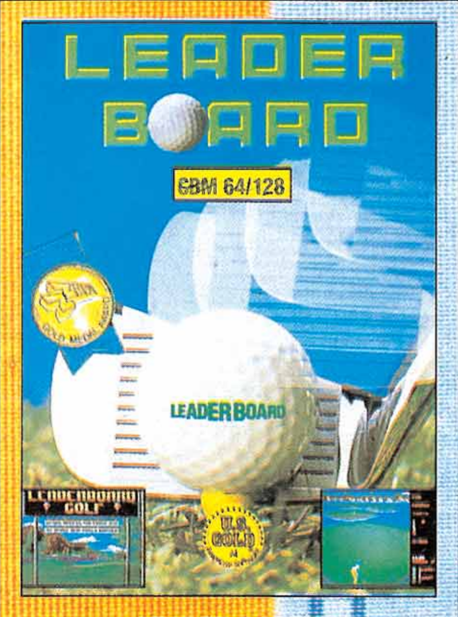
MSX.



INFILTRATOR

El juego que ha sorprendido en U.S.A. El más completo de los programas que hayas visto, porque reúne acción, estrategia y una increíble simulación de vuelo en un helicóptero dotado de las más avanzadas técnicas. Infiltrator te sorprenderá.

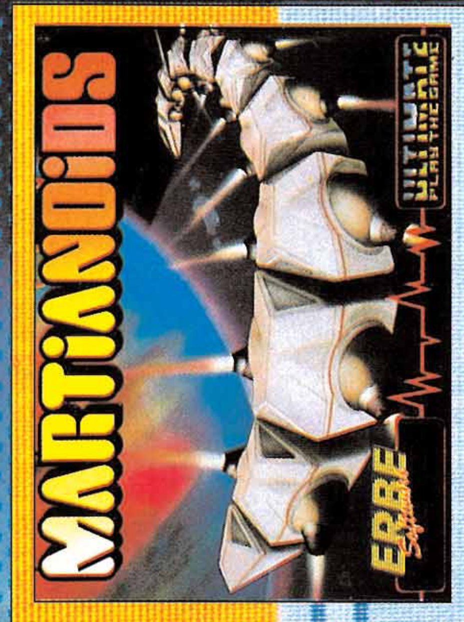
IBM/PC Y COMPATIBLES.



LEADER BOARD

Bienvenido al maravilloso mundo del Golf profesional con LEADER BOARD. Con unos sorprendentes gráficos en 3D, los jugadores se enfrentarán a distintos campos de Golf de 18 hoyos cada uno, en los que necesitarán de toda su concentración, estrategia y control para terminar el recorrido bajo par.

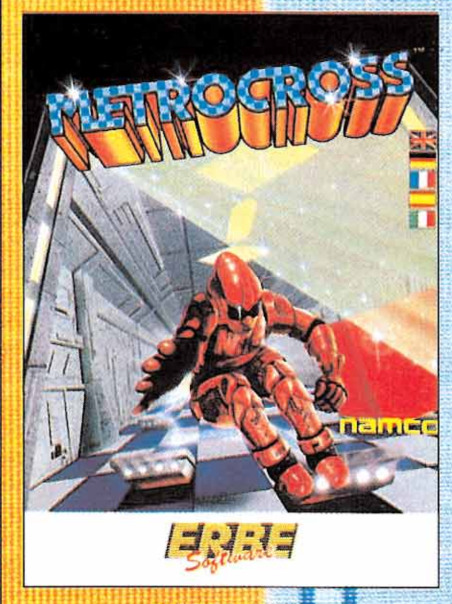
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE / ATARI
AMSTRAD PCW/8256



MARTIANOIDS

El último juego de la superprestigiosa compañía. ULTIMATE. Es una aventura interestelar que se desarrolla en una nave-robot enviada por la NEBULA ORION para encontrar nuevas formas de vida en su galaxia. MARKON es la computadora que la guía, y tú, su guardián.

MSX.



METROCROSS

De los mismos autores de Gauntlet y Paper Boy aquí está Metrocross, una loca carrera sobre patines en la que el tiempo y los obstáculos son tus mayores enemigos.

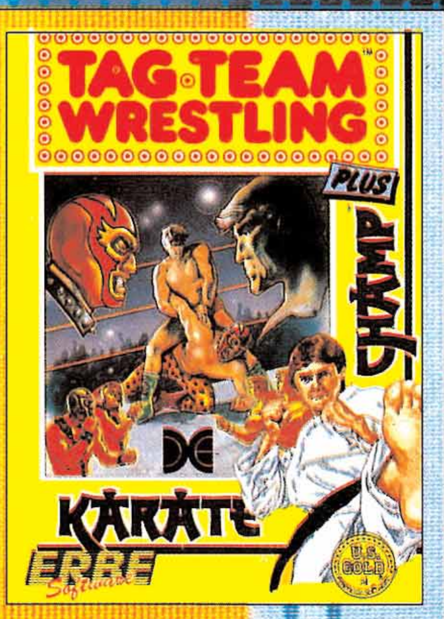
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI



PENTAGRAM

Toda la magia de los juegos de Ultimate en una aventura en la que la acción y los reflejos serán básicos para que puedas recorrer todas las pantallas que con unos gráficos excepcionales aparecerán cuando cargues este juego en tu ordenador.

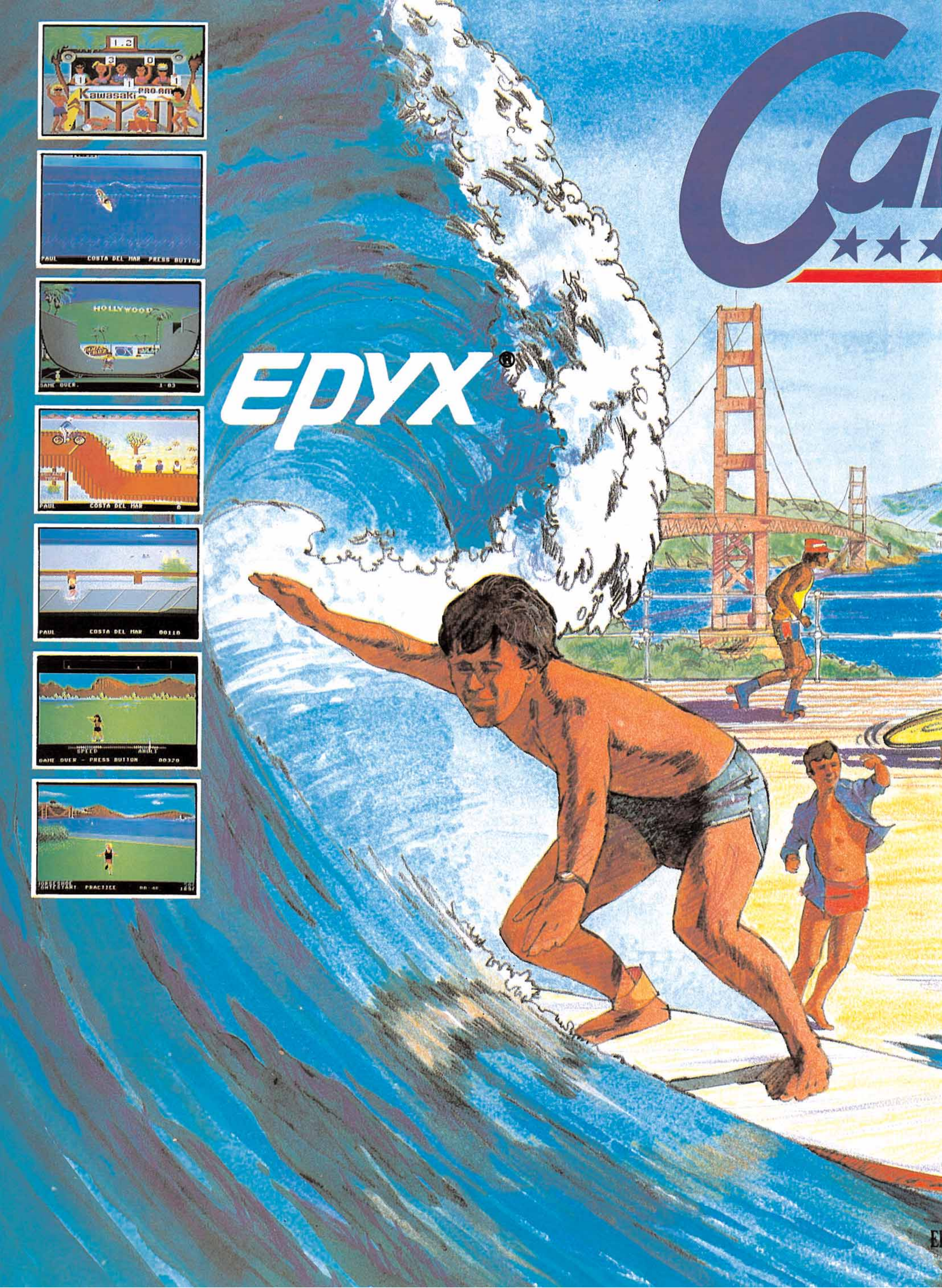
MSX.

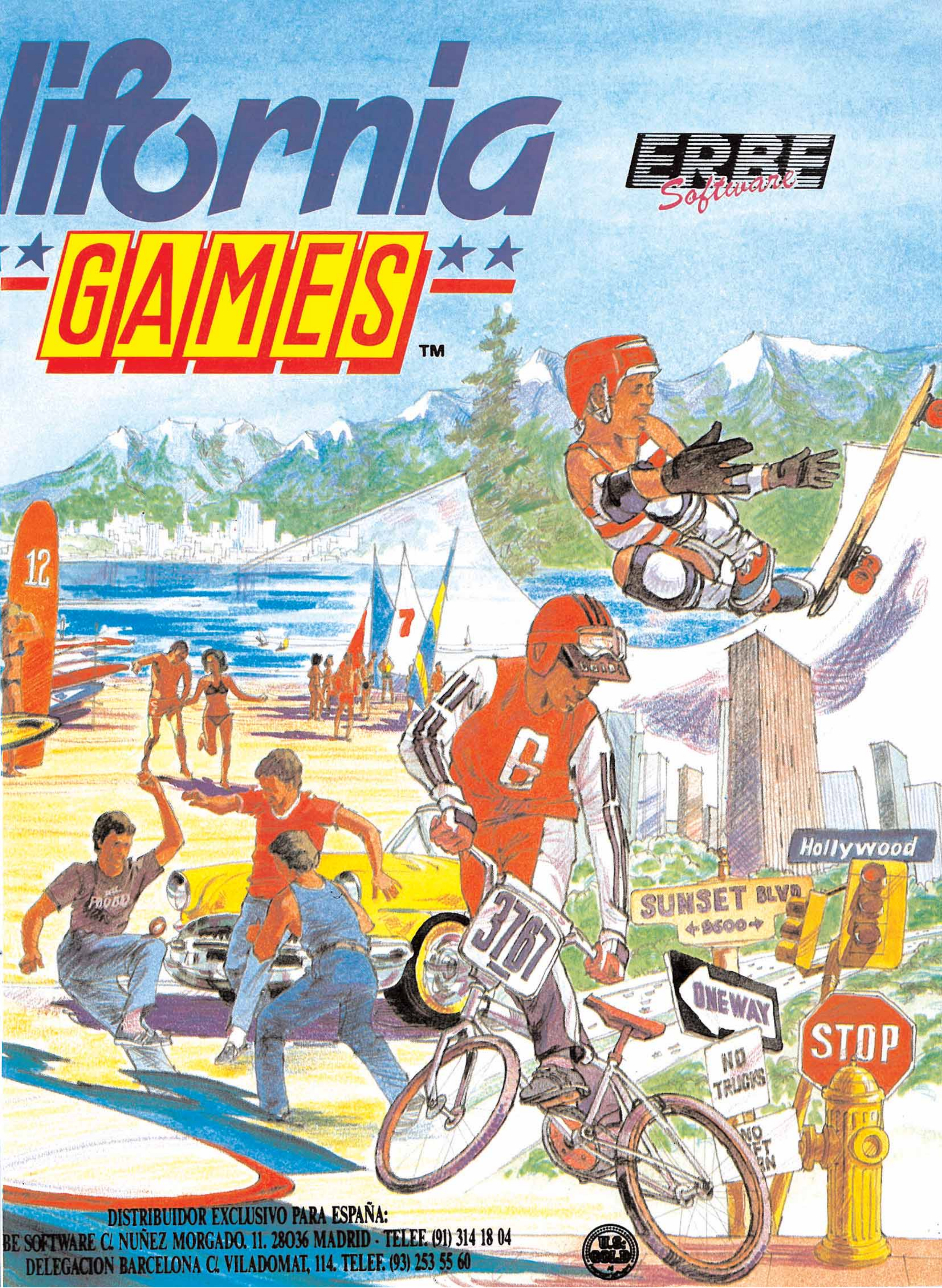


TAG-TEAM WRESTLING

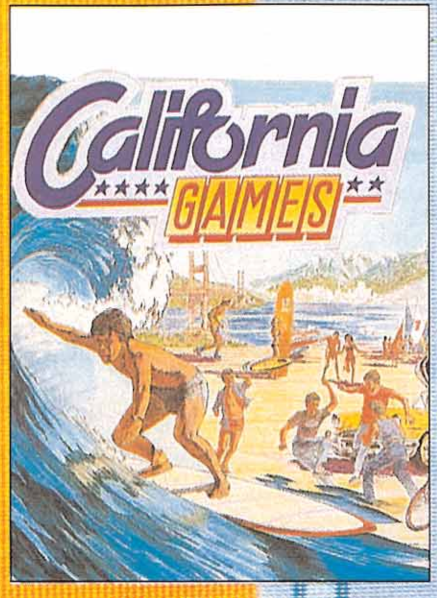
Dos fantásticos juegos, uno de lucha libre americana y otro de karate en esta cassette.
Templa tus músculos y pon alerta tus reflejos; te aseguramos que vas a necesitarlos para vencer a tus oponentes.

IBM/PC Y COMPATIBLES.


EPYX
Kawasaki
PAUL COSTA DEL MAR PRESS BUTTON
HOLLYWOOD
PAUL COSTA DEL MAR 00118
SPEED ANGLE
GAME OVER - PRESS BUTTON 00320



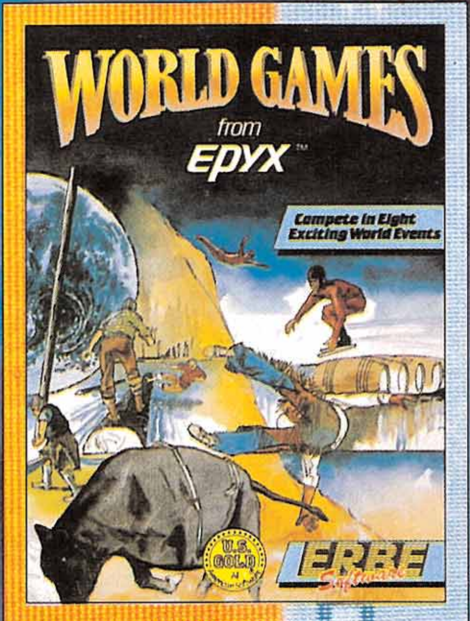
lifornia
GAMES
TM
ERBE
Software
12
7
6
3767
Hollywood
SUNSET BLVD
9600
ONEWAY
NO TRUCKS
STOP
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
BE SOFTWARE C/. NUÑEZ MORGADO. 11. 28036 MADRID - TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA C/. VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60



CALIFORNIA GAMES

Toda la diversión y emoción de la costa oeste americana en este superjuego de EPIX: Surf, Skateboard, Disco-volador, Bici-cross... Son algunos de los deportes en los que puedes competir bajo el sol de California.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX / IBM/PC y COMPATIBLES.

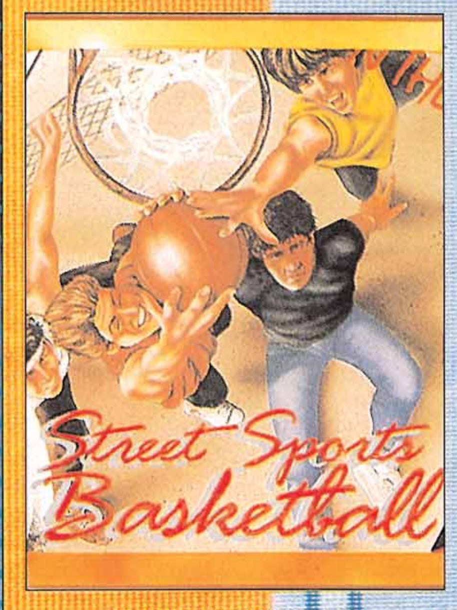


WORLD GAMES

En WORLD GAMES vas a viajar a través del mundo para demostrar que eres el mejor. Competirás en ocho de los más afamados deportes: ski en Chamonix, rodeo desde los acantilados en Acapulco...

... ¿Te imaginas?

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX.



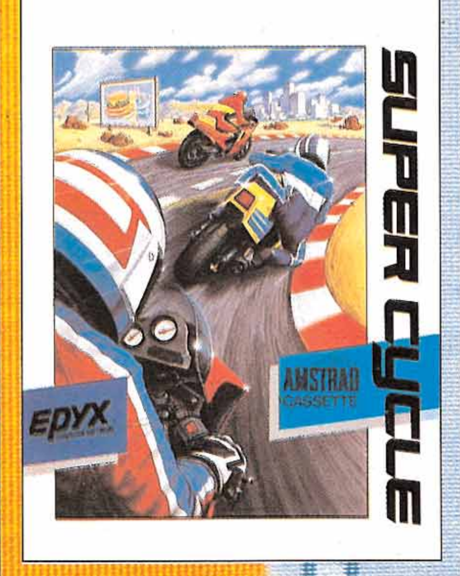
STREET BASKETBALL

Olvídate de la cancha, de los vestuarios y del árbitro y juega al baloncesto como lo juegan en EE.UU., en la calle.

Cualquier sitio es bueno habiendo una canasta.

Escoge a tus amigos y forma tu propio equipo, pero, recuerda..., en la calle se juega duro.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE
MSX / IBM/PC y COMPATIBLES.



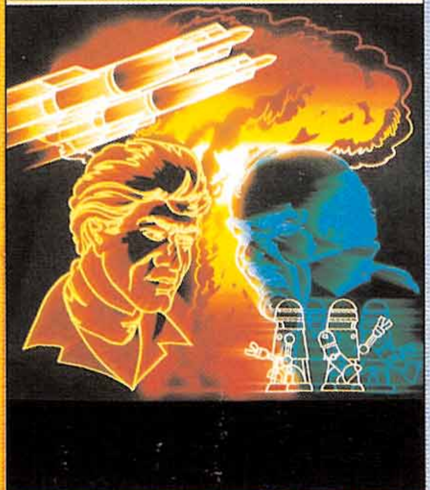
SUPER-CYCLE

Si te gustan las motos, no lo dudes, éste es tu juego. En ninguno como en SUPER-CYCLE podrás sentir toda la emoción y velocidad a bordo de tu máquina de 1.000 c.c.

¡¡Demuestra que eres el mejor piloto!!

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX.





IMPOSSIBLE MISSION

Una leyenda en juegos. Por su sonido, gráficos y movimiento, ha sido calificado como obra maestra.

Dentro de un edificio con multitud de habitaciones tendrás que desactivar el ordenador principal y descubrir.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE.

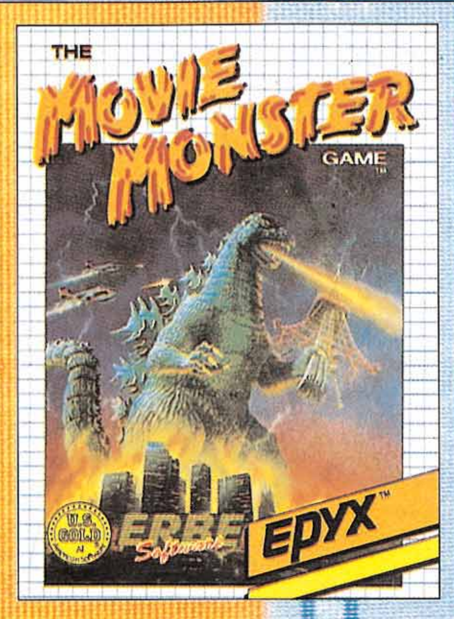


PIT STOP

Un programa de carreras con toda la emoción de los Fórmula 1. Doble pantalla para que puedas seguir tanto tus movimientos como los del resto de tus competidores.

Colócate en la parrilla de salida.

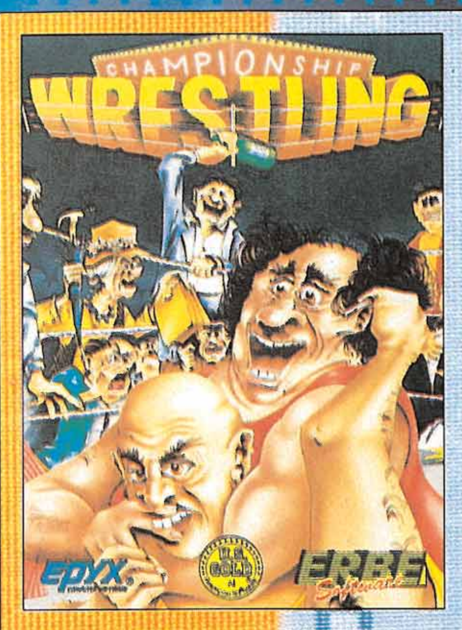
COMMODORE



MOVIE MONSTER

Tokyo duerme tranquilo: sus habitantes no sospechan que, tras la prueba atómica realizada dos días antes en el mar, algo monstruoso ha sido despertado de su letargo: luego, todos sabrán su nombre... GODZILLA.
La aventura está servida.

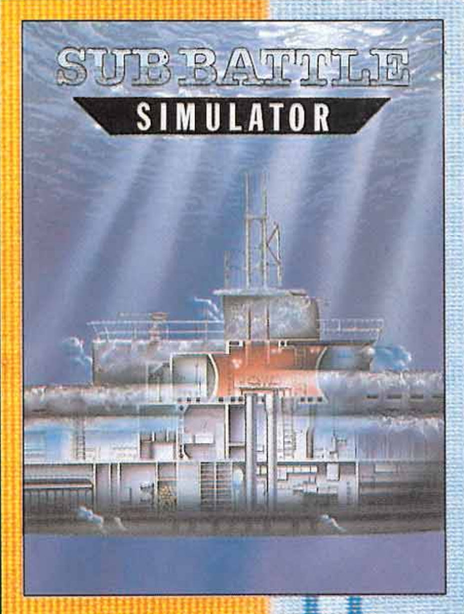
COMMODORE / IBM/PC y COMPATIBLES.



CHAMPIONSHIP WRESTLING

No seas cobarde y participa en el gran combate de lucha libre que va a tener lugar en el COLISEUM.
Los participantes son para asustar a cualquiera: Bestia Parda, Quebranta-huesos, El Niño del Bronx... Pero tú, tranquilo: como mucho tendrán que escayolarte el Joystick.

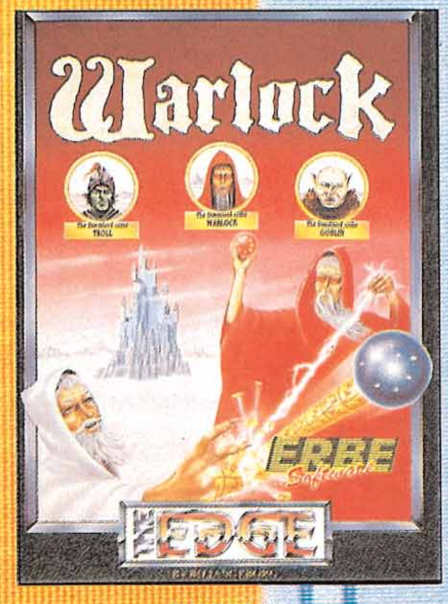
COMMODORE.



SUB BATTLE SIMULATOR

Esta es tu ocasión para embarcarte en lo que, sin duda, es el más detallado y realista de todos los juegos de guerra.
Como oficial, dirigirás uno de los seis submarinos que navegaron entre 1939 y 1945 por los océanos.
Todo en este simulador está hecho para que tengas la sensación de estar viviendo algo real.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE
ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES.



WARLOCK

Encuentra el "Cristal del Poder" y combate contra dragones, demonios y guerreros hasta encontrar al "Mago Blanco" para la lucha final.
Quizá tengas en tu pantalla los más impresionantes gráficos en 3 dimensiones que hayas visto jamás.

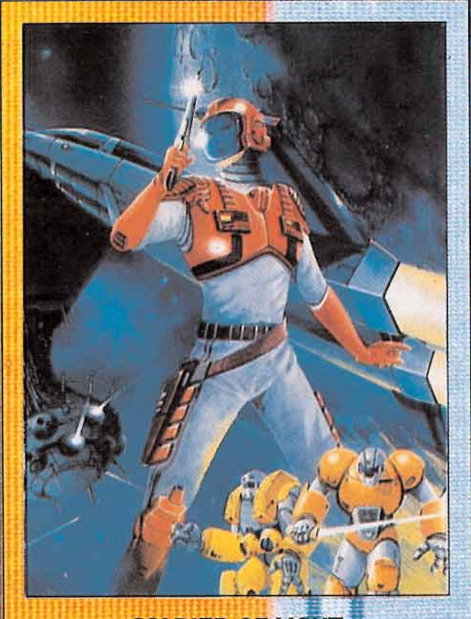
SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE



XECUTOR

Combate sin descanso a los mortales ZEDAR OF ZINX. Pilota tu nave Mark 7 a través del laberinto de sectores alienígenas y busca mayor armamento para ella. Sólo así podrás destruir a tus enemigos.
"XECUTOR", es el juego que ha recibido los dos galardones más prestigiosos en U.K.: "Mega-Game" y "Sinclair-Classic".

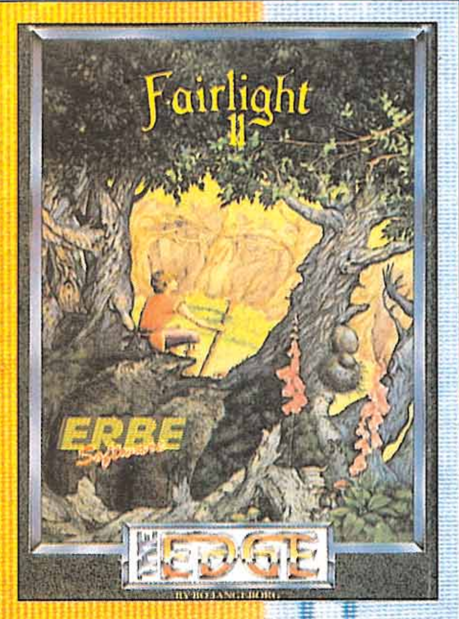
SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE.



SOLDIER OF LIGHT

Como "Soldado de la Luz" tienes como misión defender el sistema solar de la invasión que prepara la Estrella de la Muerte. Prepárate para atravesar el espacio, los desiertos, los bosques, las zonas volcánicas y bajar al fondo de los mares. Destruye al enemigo... Es la única salida.

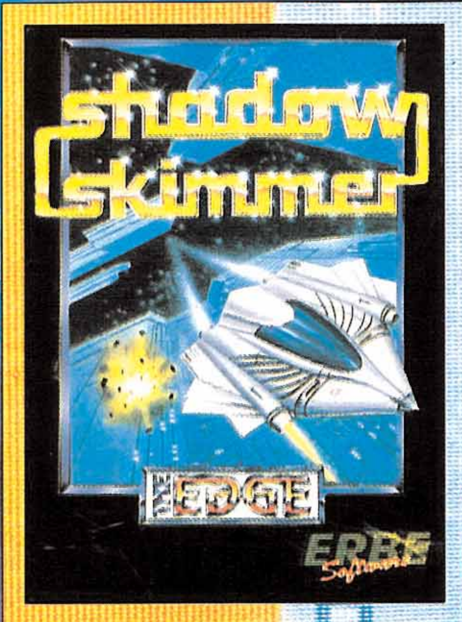
SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE
ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES



FAIRLIGHT II

Uno de los juegos más aplaudidos por la crítica. "Microhobby" ha dicho de este juego: "Una de las vídeo-aventuras más completas que se puedan encontar. Todas las pantallas son realmente bonitas y atractivas. En fin, un sobresaliente para el programador." Poco más se puede decir.

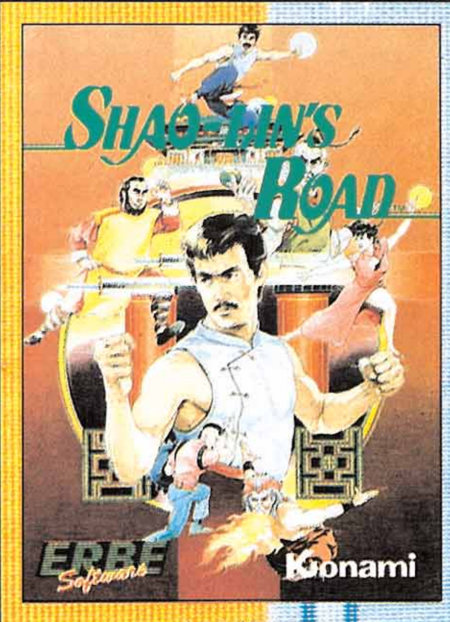
SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE
IBM/PC y COMPATIBLES.



SHADOW SKIMMER

Un sorprendente súper-suave, súper-rápido juego de combate espacial que presenta increíbles pantallas llenas de colorido y acción como nunca antes habrás experimentado.

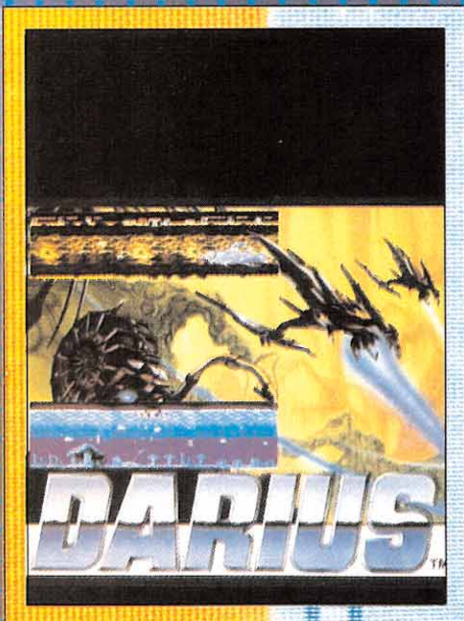
SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE.



SHAO LIN'S ROAD

El juego de Konami de mayor éxito en las máquinas, en versión ahora para tu ordenador. Ayuda a Shao Lin a escapar de sus múltiples enemigos en su camino hacia la libertad. Salta, pega, agáchate y esquiva los puñales... Acción a tope.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



DARIUS

Conquista a tu enemigo usando bombas y misiles. Vigila la fuerza de tu nave. Podrás realizar todo el recorrido y destruir a tus enemigos. ¡Pero cuidado! la batalla no ha terminado... El monstruo está ahí...

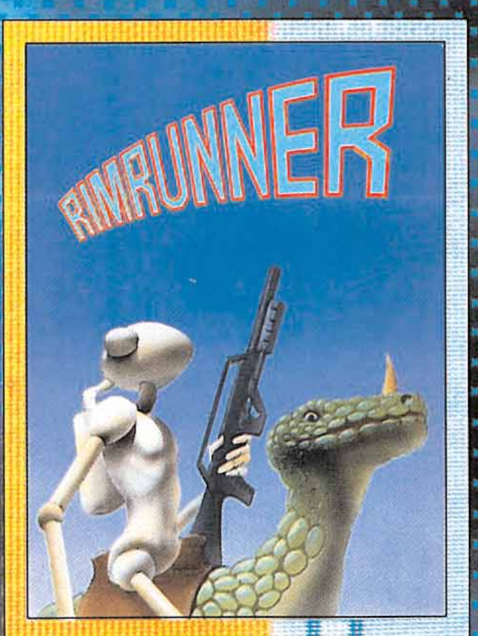
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA / COMMODORE
ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES.



ALIEN SYNDROME

En 1990, cuando la primera colonia espacial se estableció, alienígenas del cercano planeta Alpha la invadieron. Un mensaje urgente se ha recibido en la TIERRA: "Rescata a tus camaradas y destruye a los habitantes de Alpha..." Pero cuando llegues a la colonia lo que verás te helará la sangre en las venas.

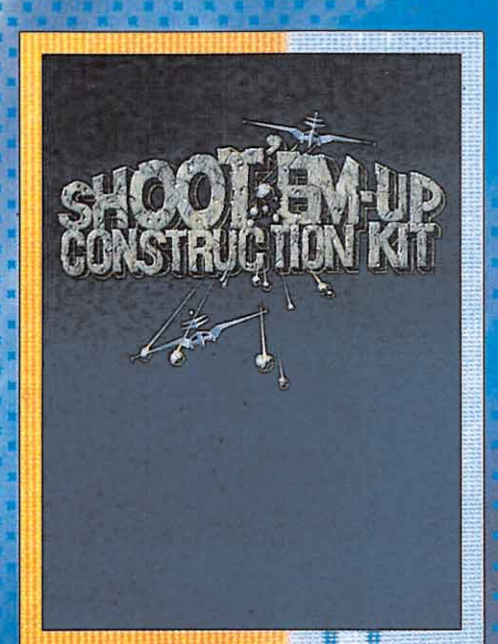
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE
ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES



RIM RUNNER

Scroll en diferentes planos y soberbia animación, junto con una rapidez increíble, hacen de RIM RUNNER algo diferente. Un jinete insectoide en su patrulla de vigilancia debe proteger su colonia contra los ataques de sus enemigos, Los Arácnidos.

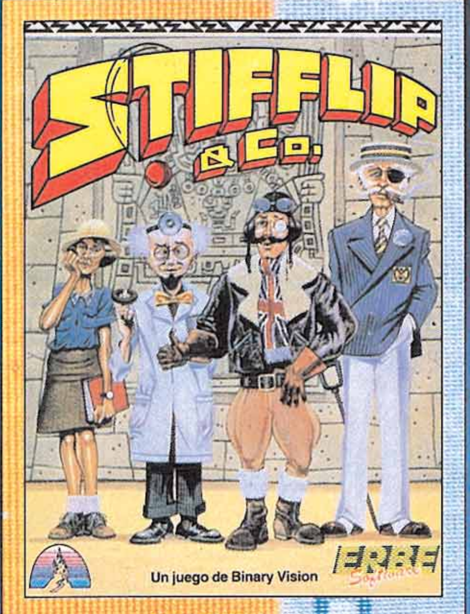
COMMODORE / ATARI-ST



SHOOT THEM UP CONSTRUCTION SET

Un programa único que te permite crear tus propios juegos espaciales.
Construye tus naves, elige los fondos, la velocidad, el tipo de disparos y explosiones y hasta el sonido que más te guste.
Con este programa, siempre tendrás un juego nuevo.

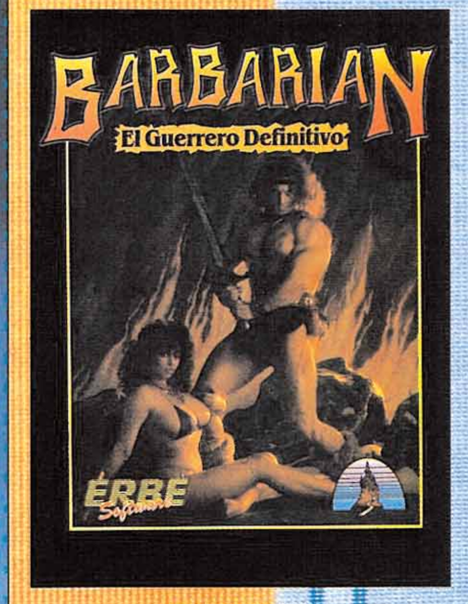
AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE



STIFFLIP & CO.

Pero, ahora, los amantes del cricket están en peligro. El malvado CONDE CHAMALEON, maestro del disfraz y gran enemigo de los poderes fácticos, está empeñado en el éxito de su último y mejor complot. Su negocio de venta de artículos de goma por correo le ha llevado a desarrollar el RAYO COMATRONICO. Con él, pretende ablandar no sólo el almidón de los cuellos de las camisas, sino tambien ablandar la moral pública, lo cual llevaría indefectiblemente al colapso del Imperio. Mucho peor aún, cambiaría radical e imprevisiblemente el rebote de la bola de cricket. ¡Hay que parar a este loco!

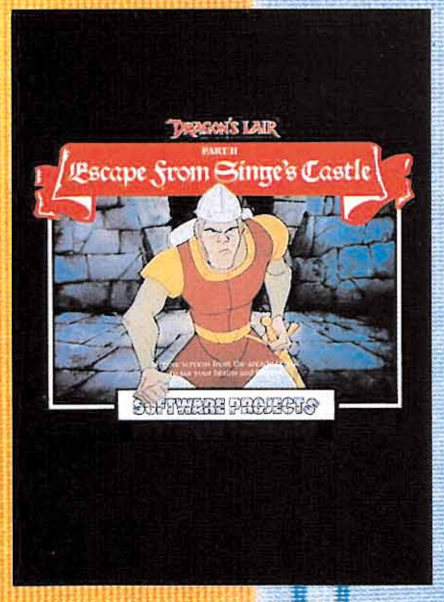
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE.



BARBARIAN

"... y he aquí que un poderoso guerrero aparecerá, procedente de los helados eriales del Norte, y se alzará solo contra las fuerzas del mal..."
El libro de la muerte.

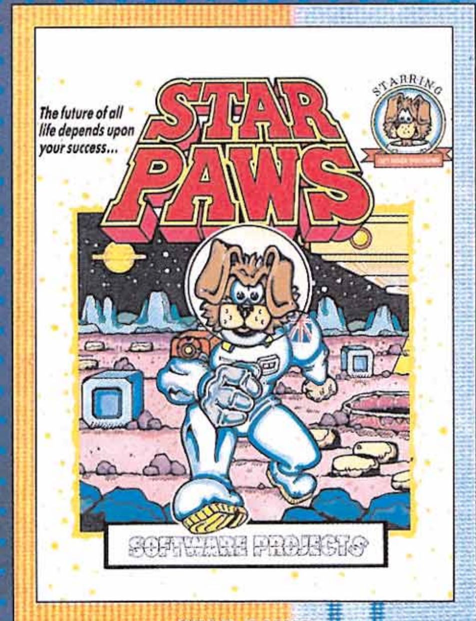
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE / ATARI-ST.



HUIDA DEL CASTILLO DE SINGE (DRAGON'S LAIR II)

Continuación que supera y mejora enormemente a Dragon's Lair, el juego de las máquinas que se convirtió en leyenda. "La huida del castillo de Singe" añade aventuras, acción y emoción a la que fue primera parte... Afila tu espada y tu cerebro.

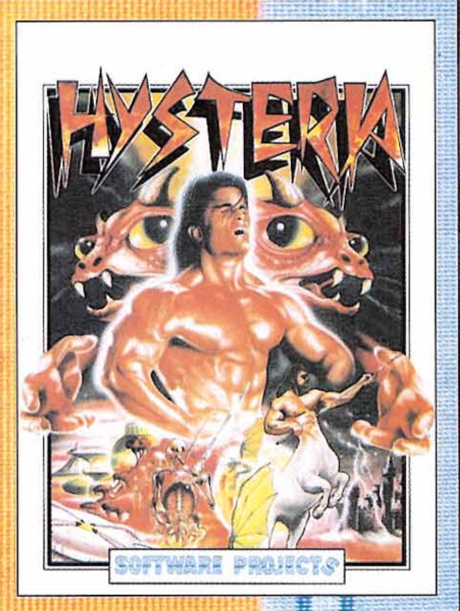
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE



STAR PAWS

En un planeta lejos de nuestra Galaxia, se encuentra un animal tan extraño que su piel se ha convertido en el tesoro más preciado del Universo.
Muchos son los que han intentado cazarlo, pero hasta ahora nadie lo ha conseguido. Quizá tú tengas más suerte.

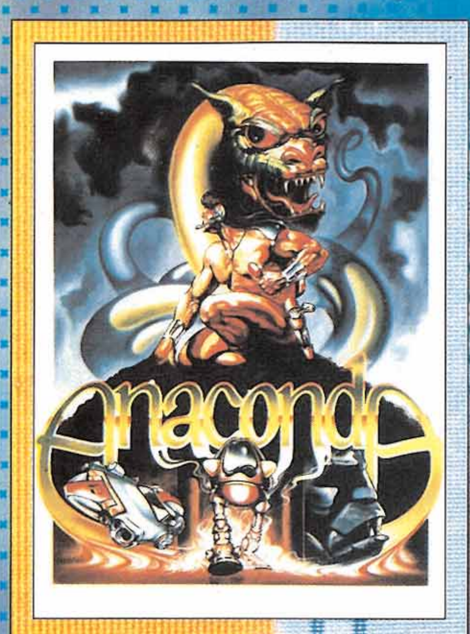
COMMODORE



HYSTERIA

El mismo programador que ha hecho los superéxitos: Hypersports, Green-Beret y Cobra, ahora ha creado HYSTERIA, un juego en el que la mitología y el futuro se mezclan para crear una aventura como no has visto nunca.

SPECTRUM / COMMODORE



ANACONDA

El enemigo había construido una gran fortaleza de piedra sintética. Nuestra única arma fue destruida por las defensas manejadas a control remoto.
Las avenidas están llenas de trampas escondidas y enterradas. Toda tu sangre fría va a ser necesaria si quieres sobrevivir el ataque de ANACONDA.

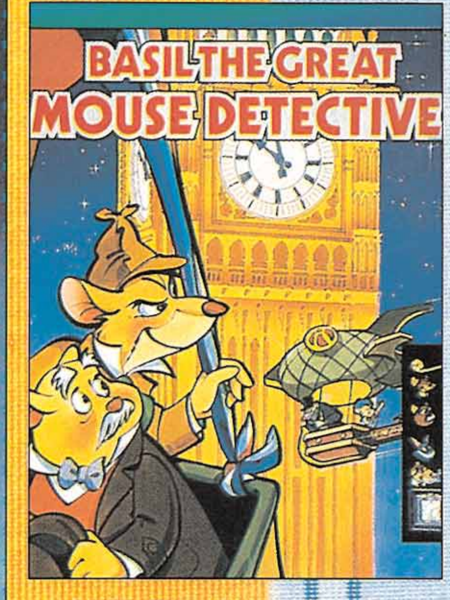
SPECTRUM



JACK THE NIPPER II

El travieso Jack ha cometido tantas gamberradas que el Gobierno inglés ha decidido pasaportarlo a Australia. A tu imaginación dejamos lo que puede pasar allí.

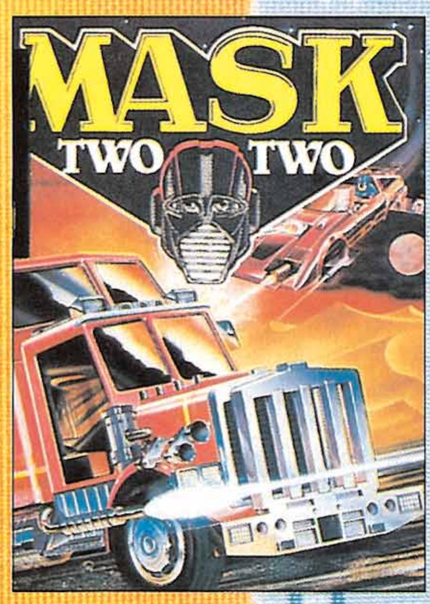
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE



BASIL, EL RATON DETECTIVE

Desde el sótano del 221 de Baker Street, Basil y su compañero Toby se disponen a emprender una nueva aventura para rescatar al pobre Dr. Dawson, escondido en algún lugar por el malvado Ratigans. ¿Qué disfraces utilizarán esta vez? Elemental, querido amigo, la respuesta está en el juego.

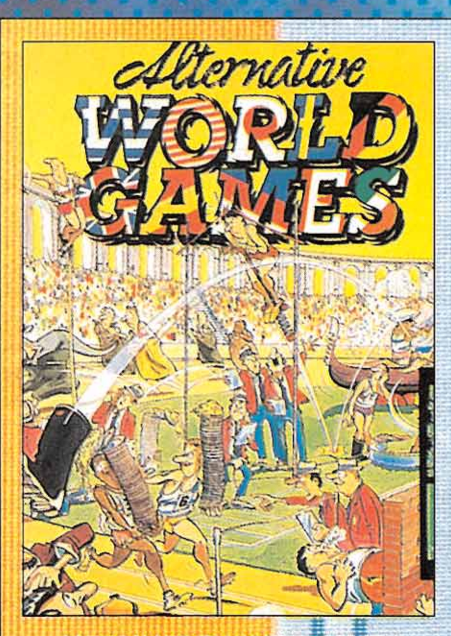
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE



MASK II

Una aventura del heroico equipo MASK, esta vez aún más peligrosa, que le hará volver a enfrentarse con el malvado VENOM.
Hombre y máquina en defensa una vez más del mundo y sus riquezas.
Un desafío para ti.

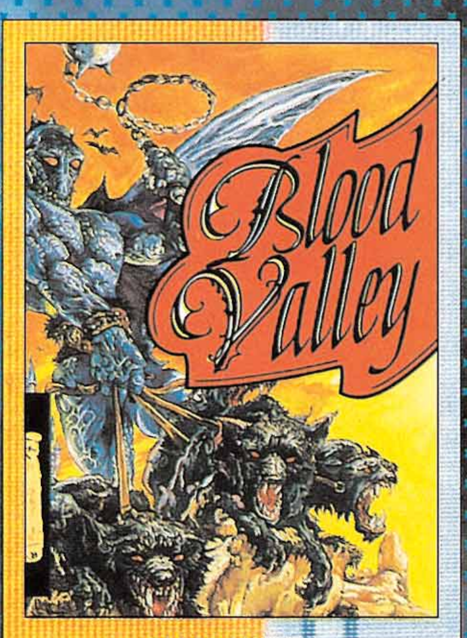
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX



ALTERNATIVE WORLD GAMES

¿Por qué ponerse serios cuando puede haber tanta diversión en el deporte?.
Representa a tu país en deportes tan poco usuales como carreras de sacos, lanzamiento de zapato, subida de cucaña o escalada de tabiques.
... ¡Ah! Y no te preocupes si no quedas el primero.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



BLOOD VALLEY

ARCHVEULT, el poderoso y terrible jefe de los Firedrake, ha decretado que debes ser cazado como un animal y llevado a su presencia.
Tu única oportunidad de salvación es escapar a través del valle.
¿Tendrás la fuerza y habilidad necesarias para conseguirlo?

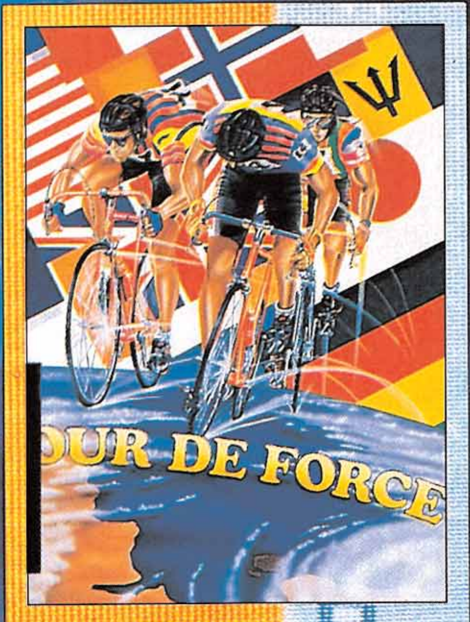
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



DEFLEKTOR

No hay héroes, no hay enemigos. Se trata sólo de pura habilidad para guiar tu rayo láser a través de un montón de obstáculos que lo reflejan como si fueran espejos, lo hacen rebotar en las paredes y corren peligro de volverse contra ti. Adición a tope.

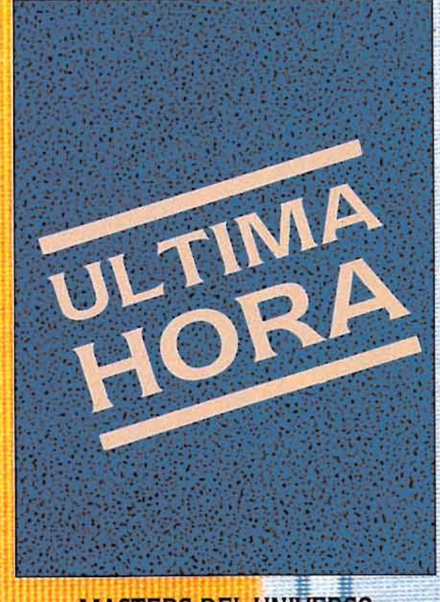
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE / ATARI-ST



TOUR DE FORCE

Desde el momento que oyes el disparo de salida hasta los últimos momentos de la carrera, vas a pedalear con los más fuertes y duros de los ciclistas mundiales.
Por si eso fuera poco, esta carrera tiene algo de especial... Tú mismo lo descubrirás.

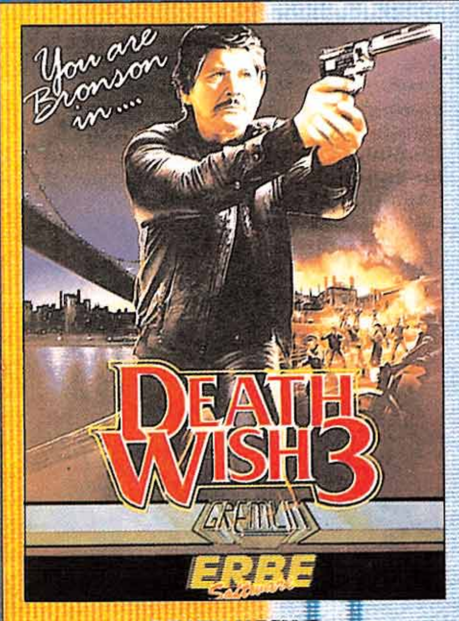
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE



MASTERS DEL UNIVERSO

HE-MAN, el hombre más poderoso del Universo ha sido designado por el planeta ETERNIA para defender toda la Galaxia de la maldad del diabólico SKELETOR. Ayúdale.

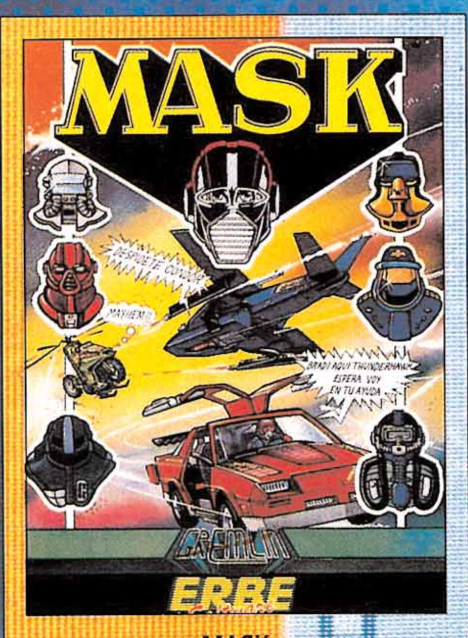
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE



DEATH WISH 3

Durante mucho tiempo, las calles de Nueva York se han visto invadidas por pandillas de maleantes que han asaltado, robado y aterrorizado a los ciudadanos. La policía se ve incapaz de controlar la situación, y ahí es donde surge el ex agente Paul Kersey (Charles Bronson), quien con su 475 Magnum va a intentar llegar donde la Ley no pude hacerlo.

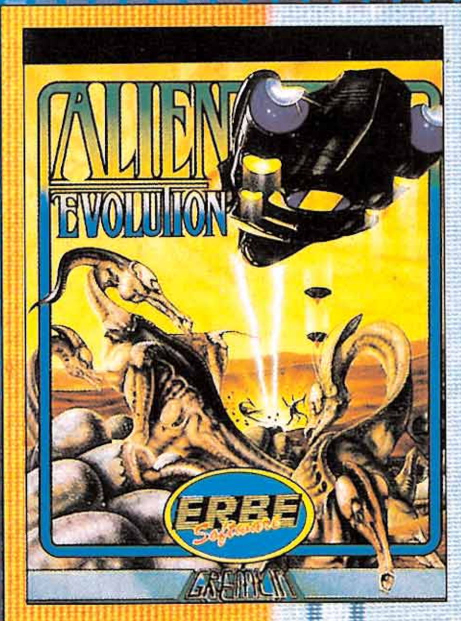
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX



MASK

¡La batalla continúa! Unete a las fuerzas de Mask, comandadas por el habilidoso y brillante Matt Trackker y combate al villano Venom, cuyo diabólico objetivo es dominar el planeta. Por fin puedes disfrutar en tu ordenador de las aventuras de este héroe de los cómics y la televisión.

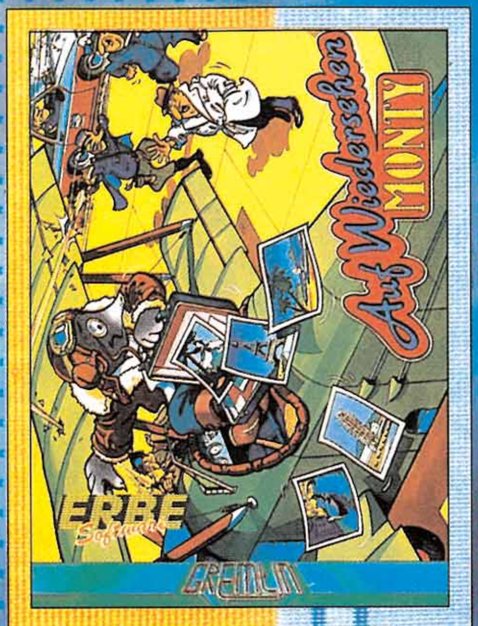
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX



ALIEN EVOLUTION

Después de "La Gran Guerra", la faz de la Tierra ha sido tomada por unos extraños alienígenas. Los humanos tuvieron que refugiarse en galerías subterráneas, pero ahora han creado, tras muchos años de investigación, a CYBORG-64, un androide que puede ser la solución a sus problemas. Te aseguramos que vas a necesitar mucha habilidad y nervios de acero para ayudarle.

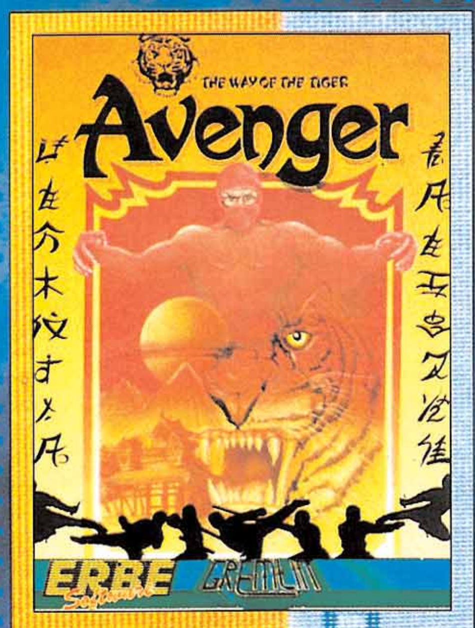
SPECTRUM



AUF WIEDERSSEN MONTY

Francia, Italia, Alemania, España, Suiza, Holanda, Dinamarca, Suecia y Checoslovaquia son los países en los que se van a desarrollar las aventuras de MONTY MOLE en este fantástico juego, lleno de color, gráficos y acción sin fin... ¡¡Toda una aventura!!

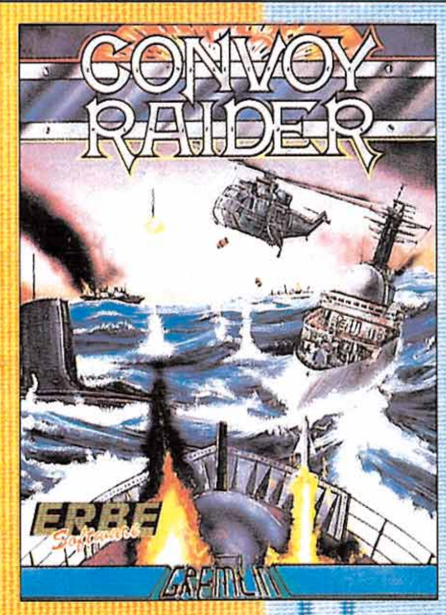
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX



AVENGER

Primero fue "Way of the Tiger", en donde tuviste que demostrar tus habilidades para convertirte en Ninja. Ahora es "Avenger", en donde tendrás que demostrar que, además de fuerte, eres hábil e inteligente para conseguir vencer al Gran Guardián. Buena suerte...; sólo los bravos sobrevivirán.

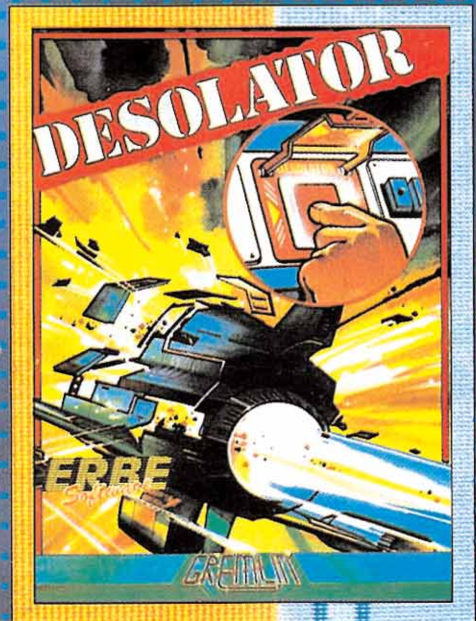
MSX



CONVOY RAIDER

Usando un moderno sistema de armamento, tu misión es patrullar y proteger los mares del mundo libre. Para ello, tu acorazado cuenta con misiles "SEAWOLF" como defensa antiaérea, misiles tipo "EXOCET" conectados a circuitos de vídeo para defenderte de la marina enemiga, un helicóptero para situar cargas de profundidad antisubmarinos y un radar que te avisará de cualquier peligro... ¿Te atreves a ser el capitán?

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE



DESOLATOR

Toda la rapidez y emoción de un combate espacial en el mejor y más adictivo programa que se ha hecho para MSX.
DESOLATOR te sorprenderá por sus gráficos y efectos.

MSX



FINAL MATRIX

Dos formas de vida se han desarrollado en el universo: una, cruel y sanguinaria, los CRATONS, la otra, noble y pacífica, los BIOPTONS, de los cuales, un grupo de científicos ha sido secuestrado. Tú, NIMROD, has sido designado por el consejo de los sabios para introducirte en el mundo de los CRATONS y liberar a tus amigos. ¡SUERTE!

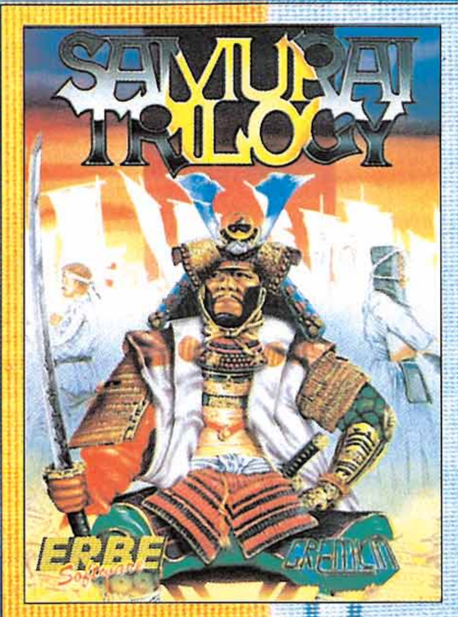
SPECTRUM
AMSTRAD-CASSETTE



KRAKOUT

Prepárate a romper las filas de ladrillos en las que rebota tu bola, a recoger con tu "stick" algunos de los objetos que caen y que pueden darte poderes especiales, a la vez que esquivas algunos otros. Krakout está basado en uno de los más populares juegos actuales de las máquinas. Te apasionará.

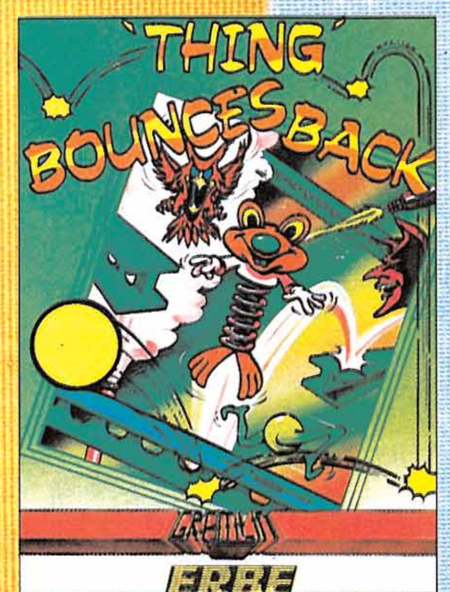
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE



SAMURAI TRILOGY

En un tiempo en que el honor era reverenciado, en el que la gracia y la belleza eran virtudes, una raza especial de guerreros se apartaron de todo para dedicar sus vidas a hacer del combate una forma de arte y una disciplina de la mente que se convirtió en su religión. Conseguir tal grado de perfección requería una destreza y autodisciplina tal, que sólo unos pocos elegidos conseguían el título de "Señor de la Guerra". KENDO, KARATE y finalmente SAMURAI eran las pruebas que había que superar antes que tal honor fuese concedido.

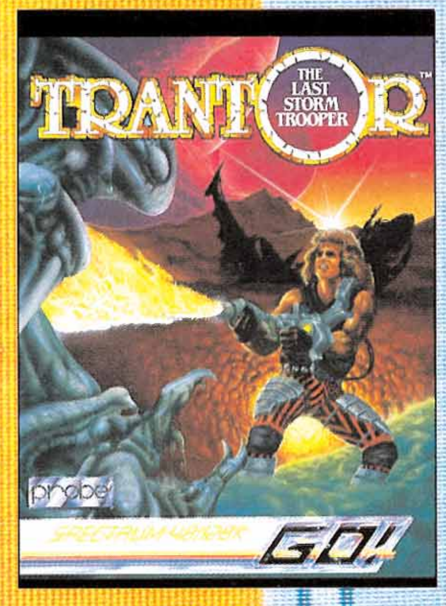
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA COMMODORE / MSX



THING BOUNCES BACK

Un juego de habilidad completamente nuevo, con más de 100 pantallas diferentes, que no solamente te va a divertir por sus gráficos, sino que también te sorprenderá por los más de 30 efectos de sonido distintos y sus cuatro músicas, que son casi tan adictivas como el juego en sí.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE / MSX



TRANTOR

Imagínate a muchos años luz, en un futuro muy distante en donde la superioridad depende de la tecnología. Como TRANTOR, te encuentras en un planeta extraño, armado sólo con un lanzallamas y del que debes escapar por todos los medios. Tienes sólo 90 segundos para alcanzar cada terminal en los edificios. Cada vez que lo alcances, recargarás tu arma. Una lucha contra reloj por tu libertad.

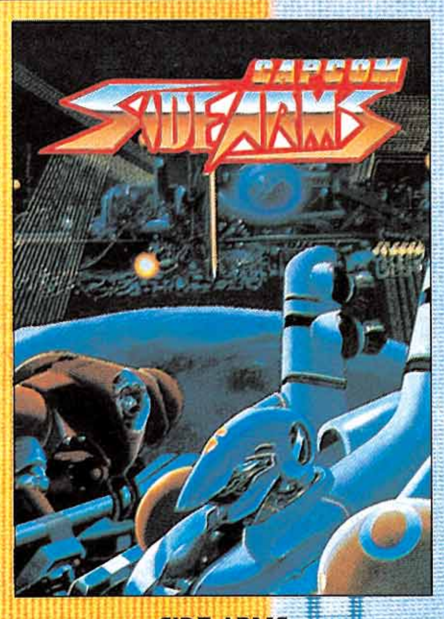
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE



CAPITAN AMERICA

Uno de los más afamados personajes de los "comic" de Maruel ya está en tu ordenador. Sigue las aventuras de este súper-héroe ayudándole a enfrentarse a su más encarnizado enemigo, el Doctor MEGLOMANN.

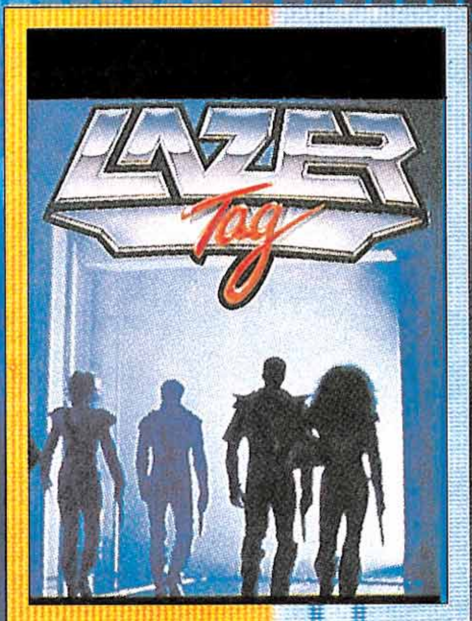
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI ST



SIDE ARMS

Una desesperada batalla entre la raza humana y Bozón, quien intenta exterminar toda vida del planeta. Los héroes son el capitán Henry y el sargento Sanders, a quienes se les ha encomendado la defensa del planeta AZUL.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



LAZER TAG

Un rápido y furioso arcade que te mantendrá en tensión constante. Nervios de acero y reflejos de vértigo van a ser las bases principales que vas a tener que necesitar en este juego. Más que manejar una pistola de rayo láser no es nada facil... ¿sabes?

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE


CADA VOLUMEN
(4 JUEGOS)
SOLO
2.500 PTS.
(IVA INCLUIDO)
ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO
LOS 40 PRINCIPALES
VOLUMEN 4
VOLUMEN 5
VOLUMEN 6
VOLUMEN 7
VOLUMEN 8
VOLUMEN 9
VOLUMEN 10
ERBE Software
4 NUMEROS 1



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE

C/. NUÑEZ MORGADO, 11.
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA

SOFTWARE CENTER
C/. VILADOMAT, 114.
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 55 60

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS

KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17 - 1.° A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

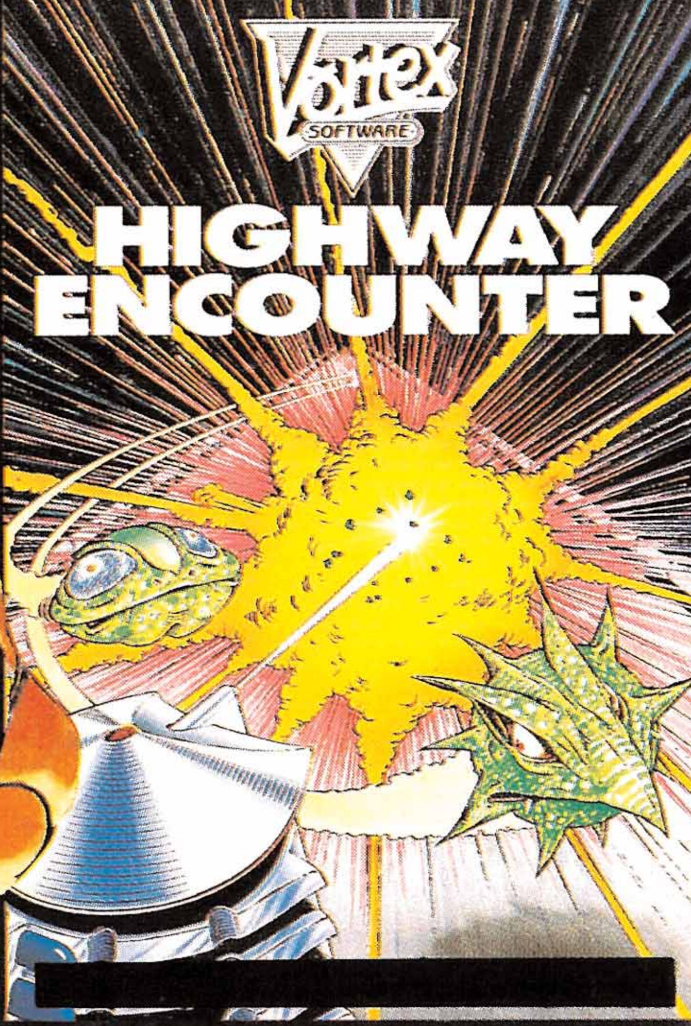
DISTRIBUIDOR EN BALEARES

EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3.
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 21 69 00

200* pts., SEGURO !!







MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E
MBOLSO: (91) 248 · 78 · 87.



PACK MONS

4 SUPER JUEGOS EN UN

SPECTRUM · MSX
AMSTRAD CPC


6 El Cid
Dro Soft
8 Stardust
Topo Soft
9 Mask
Gremlin
Graphics
7 Barbarian
Palace Soft
D'Angel 87
10 Hysteria
Software
Projects
5 Fernando
Martín
Dinamic

Amparados por la radiactividad que impregnaba la corteza terrestre, multitud de alienígenas invadieron el planeta. Procedían de un mundo aún más desolado y la devastada Tierra ofrecía un panorama más acogedor que su propio planeta.

Según el *Código galáctico sobre invasiones,* Editorial Alien, S. A., todo invasor que se precie debe eliminar a la especie dominante del planeta a invadir. Así, el primer osado terrestre que asomó la nariz a la superficie fue horriblemente masacrado antes de que sus ojos pudieran acostumbrarse a la luz solar. La raza humana se vio obligada a seguir viviendo bajo tierra hasta que su tecnología fuese lo suficientemente avanzada como para enfrentarse a la plaga de alienígenas. Pasaron años de continuos experimentos y fracasos. Pero el desaliento no se extendió entre aquellos hombres porque su deseo, su máximo anhelo, era volver a ver el sol, vivir bajo el cielo azul, sentir el aire fresco en la cara y esto sólo podían lograrlo echando al invasor.

Finalmente, pudieron construir una máquina ofensiva perfectamente capaz de acabar con los alienígenas: el Cyborg 64. Los hombres pusieron sus esperanzas en este vehículo dotado de minas, bombas, TNT y láser. Al fin, la última batalla, la guerra definitiva se libraría contra los invasores. El premio era la libertad. El hombre ya no volvería a caer en los mismos errores de antes y no lucharía jamás entre sí.

El juego

Nuestra misión es acabar con los extraterrestres que pululan entre las

Una guerra nuclear ha asolado la Tierra. Los escasos supervivientes a la catástrofe se ocultaron bajo el suelo cuando comenzaron las explosiones. Su intención era salir a la superficie cuando la atmósfera fuera respirable y las radiaciones se hubieran desvanecido para poder fundar así una nueva sociedad. Pero una nueva amenaza se cernía sobre los supervivientes.

DAVID BURGOS PRIETO



ruinas de tres desoladas ciudades. Tenemos un tiempo límite para eliminar a los alienígenas que es razonablemente amplio, pero cuanto antes se acabe con los pocos que haya, mejor, porque se reproducen como los conejos y en unos momentos podemos juntarnos con unas decenas de ellos encerrados en el recinto. Además, si el número de alienígenas es muy alto (de unos 300), el ordenador puede bloquearse.

Contamos con cuatro armas diferentes. Inicialmente, tenemos diez minas y vamos recargando municio-

ALIEN Evolution

Spectrum

nes a medida que hacemos puntos.

Las vidas (seis, en principio) se pueden ir recargando si reunimos las letras que componen la palabra EXTRA. Las letras aparecerán de vez en cuando en el suelo, pero hay que darse prisa en coger la letra elegida, ya que los alienígenas se las llevan al pasar.

Indicadores

En la pantalla aparecen varios indicadores. Bajo la pantalla donde se desarrolla el juego, está el gráfico que nos indica el número de municiones de que disponemos y el gráfico del tiempo. A la derecha, otro indicador nos muestra el arma que estamos utilizando, pues sólo se puede usar una a la vez. Bajo este indicador se encuentra el número de alienígenas que quedan por destruir. Cuando no quede ninguno se pasa automáticamente a la siguiente fase.

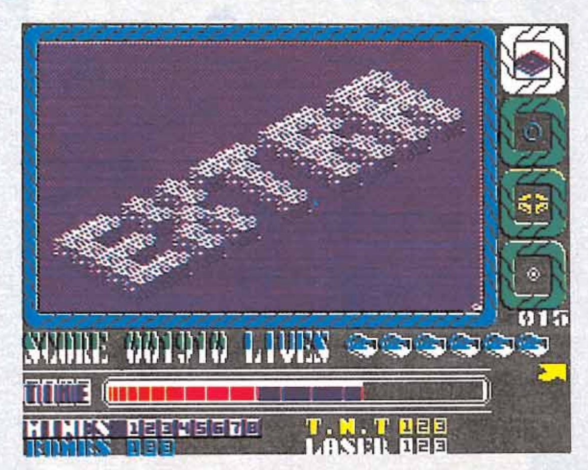
La vida de los invasores es bastante curiosa. Experimentar varias metamorfosis.

Formas enemigas

— En su primera forma son bastante estúpidos. Avanzan sin fijarse en nada hasta que chocan contra algo. Por eso, no saben esquivar las minas que se dejen a su paso. Cualquier arma los aniquila.

— En su segunda forma ya son mucho más cautos y en la mayoría de los casos esquivarán fácilmente las trampas que les coloquemos. Contra ellos el arma más útil es el láser.

— En su tercera forma son prácticamente indestructibles. El láser no les daña y se comen las bombas y las minas. Tan sólo el TNT puede destruirlos, pero ellos a su vez, disparan en muchas ocasiones para hacer explotar el TNT. También pueden disparar contra nosotros. Por eso, mu-



ALIEN 3

TELETRANSPORTADOR

PIEZAS MÓVILES

ALIEN Evolution





chas veces lo más cómodo es seguirlos, porque enseguida ponen huevos y mueren fácilmente en el momento de «parto». Los huevos no se pueden destruir, pero de ellos nacen criaturas en su primera forma de metamorfosis, así que basta con rodearlos de minas para que exploten al salir del caparazón.

Los objetos

Encontramos varios objetos móviles que nos facilitan el juego si los empleamos correctamente. Podemos protegernos con ellos para no chocar frontalmente con algún invasor al avanzar. También pueden servirnos para rodear los huevos si, en un momento dado, nos hemos quedado sin municiones, dejando a los alienígenas atrapados hasta conseguir reponer armamento.

Las fases y las armas

El juego consta de tres fases o etapas en las que la dificultad para matar a los alienígenas irá creciendo sensiblemente, así como su facultad de reproducirse, resultando bastante agobiante en la última fase.

Disponemos de cuatro armas:

Minas: son las más abundantes. Al principio disponemos de diez. Siempre que queramos podemos recogerlas y cambiarlas de lugar.

TNT: es arma escasa, pero muy eficaz contra los invasores que estén en su tercera metamorfosis. Una vez colocadas no se pueden recoger porque explotarían.

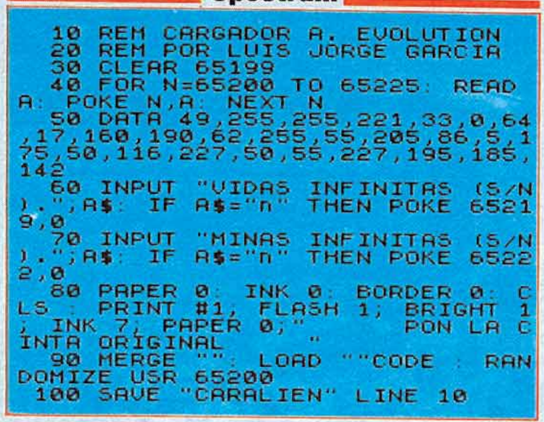
Bombas: tienen la peculiaridad de explotar en cadena, por ello no es aconsejable colocar varias juntas puesto que se desperdiciarían. Al igual que el TNT no podemos volver a recogerlas, pues volaríamos por los aires.

Láser: es bastante útil porque podemos dispararlo frontalmente en cualquier momento. Con las demás armas hay que contar con la suerte y la casualidad para que los enemigos se estrellen contra ellas.

Las armas se van recargando a medida que hacemos puntos y mueren invasores, pero son insuficientes. Con el poke de minas infinitas, la misión es bastante fácil. Si dejamos esparcidas un gran número de ellas por el suelo y esperamos tranquilamente escondidos a que revienten los alienígenas, no tendremos que preocuparnos ni de obtener vidas extras.

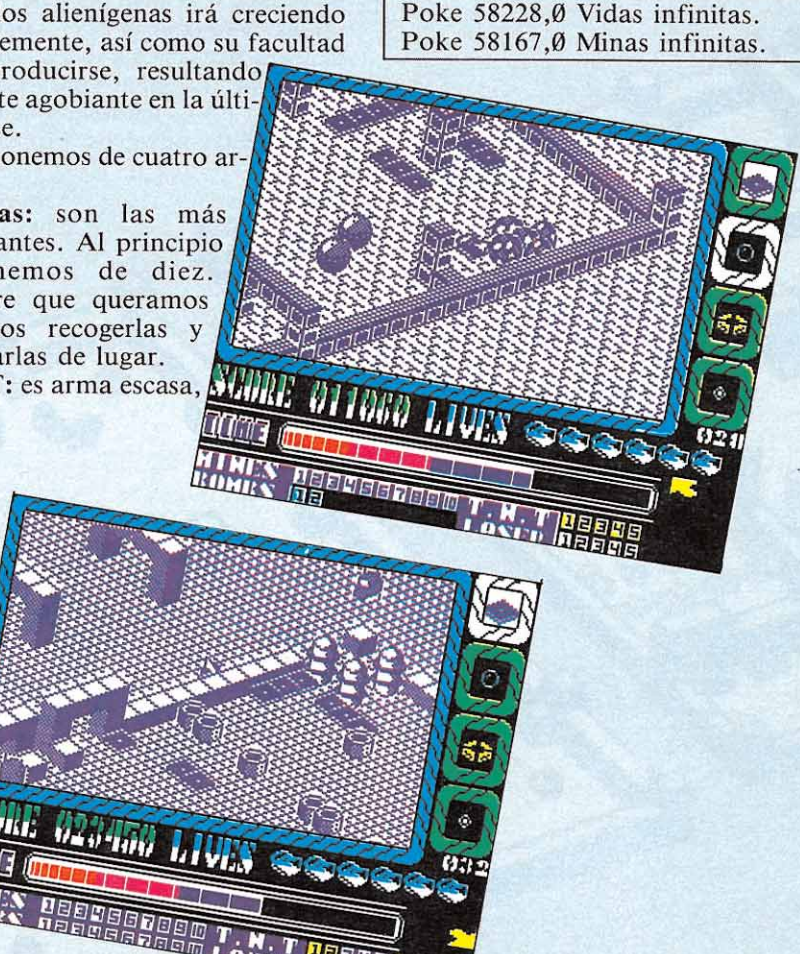
Poke 58228,0 Vidas infinitas.
Poke 58167,0 Minas infinitas.

Spectrum



```
 10 REM CARGADOR A. EVOLUTION
 20 REM POR LUIS JORGE GARCIA
 30 CLEAR 65199
 40 FOR N=65200 TO 65225: READ
A: POKE N,A: NEXT N
 50 DATA 49,255,255,221,33,0,64
,17,160,190,62,255,55,205,86,5,1
75,50,116,227,50,55,227,195,185,
142
 60 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N
)";A$: IF A$="n" THEN POKE 6521
9,0
 70 INPUT "MINAS INFINITAS (S/N
)";A$: IF A$="n" THEN POKE 6522
2,0
 80 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LS : PRINT #1; FLASH 1; BRIGHT 1
; INK 7; PAPER 0;"      PON LA C
INTA ORIGINAL      "
 90 MERGE "": LOAD ""CODE : RAN
DOMIZE USR 65200
 100 SAVE "CARALIEN" LINE 10
```





LOS VIDEO-JUEGOS SEGA PARA TU CASA SON IGUALES A LOS DE LOS SALONES RECREATIVOS

Son nuevos.
¡Son superdivertidos!
Llenos de color, detalle y sonido.

Los video-juegos Sega son iguales a los que ya conoces de los Salones recreativos pero la consola se conecta a cualquier televisor o monitor que tengas en casa.

La misma calidad de imagen. Resolución gráfica de 256 columnas por 192 líneas. 3 generadores de sonido con 4 octavas y 1 white noise. 64 colores. Movimiento en pantalla: Derecha, izquierda, arriba, abajo, diagonal y parcial. Caracteres 8 × 8 Pixeles, máximo 448, Sprites 8 × 8 Pixeles, máximo 256. Salida de imagen RP o RGB. Cartuchos de 1048 (1 Mega) y Tarjetas de 256 K. Y la consola Master System Sega tiene ROM 128 K, RAM 128 K.

Al comprar la consola Sega te regalarán la tarjeta del juego HANG-ON.

Al comprar la pistola como accesorio te regalarán un cartucho Sega ¡con 3 juegos!



JUEGOS DISPONIBLES

TARJETAS (256 K)
Teddy Boy
Transbot
My Hero
Ghost House
Fighter
Super Tennis
Hang on (de regalo con consola)

CARTUCHOS (1 Mega)
Combo (de regalo con Ligh Phaser)
World Grand Prix
Choplifter
Fantasy Zone
Black Belt
The Ninja
Alex Kidd in the Miracle World
Wonder Boy
Action Fighter

PROXIMAMENTE

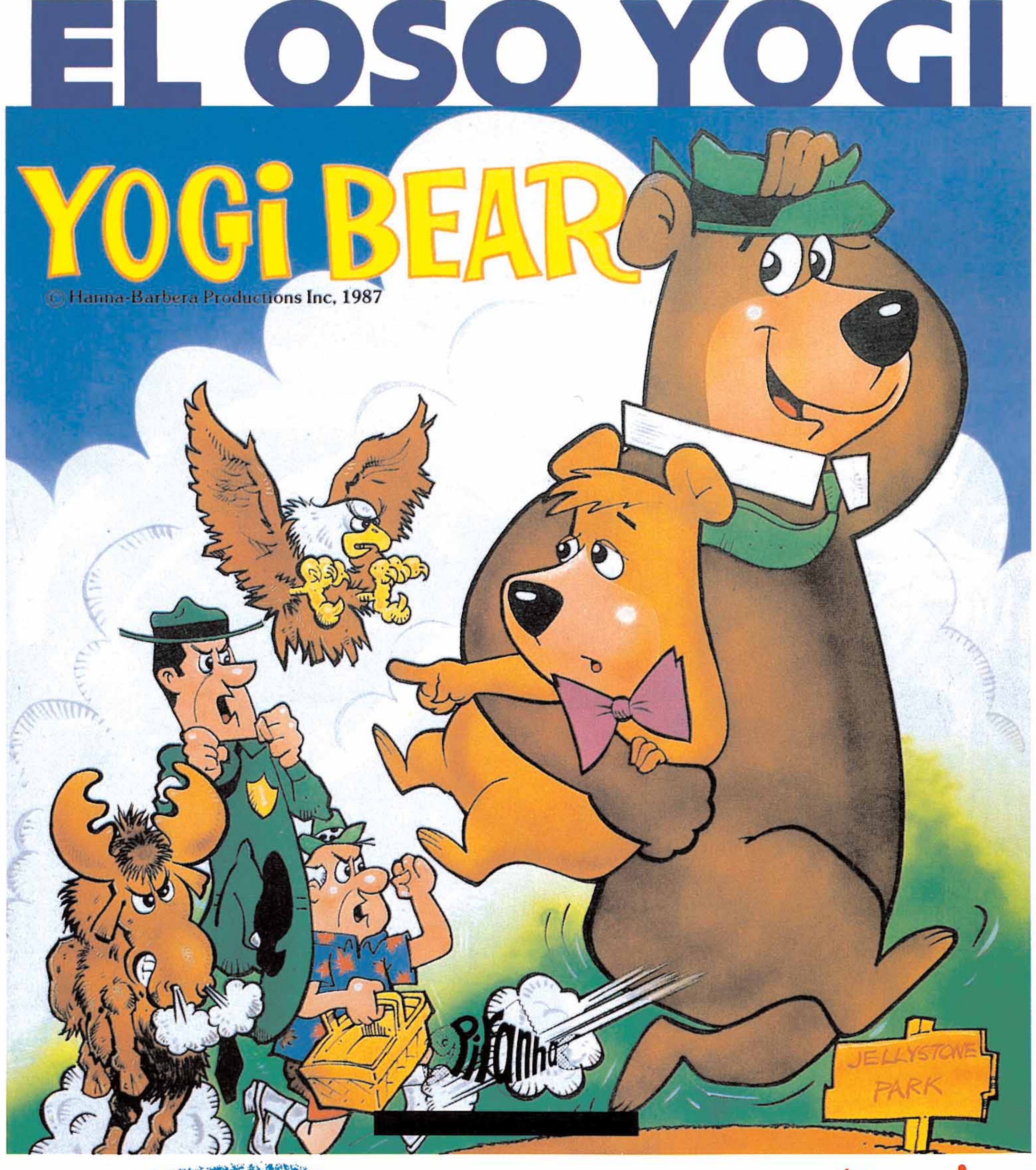
TARJETAS (256 K)
Spy us Spy
Bank Panic
Woody Pop

Secret Command
Pro wrestling
Shooting Gallery
Great Golf
Great Ice Hockey
Quartet
Astro Warrion/Pit Pot
Enduro Racer
Missile Defense 3D

Los video-juegos Sega, así como la consola y la pistola, los encontrarás en tus tiendas habituales de informática, de sonido, o en bazares y grandes almacenes.
Si no encuentras los productos Sega en tu proveedor habitual pide información a:

PROEIN
ELECTRONIC
Velázquez, 10
Tel.276 22 08/09 MADRID

MOLINE & PUBLICIS


EL OSO YOGI
YOGi BEAR
© Hanna-Barbera Productions Inc, 1987
Piranha
[redacted]
JELLYSTONE PARK



Phantis

Javier Nieto

Si lo que quieres es pasar un buen rato, no esperes más, carga el juego y adelante. Te encontrarás sumergido en un sinfín de aventuras manejando aeronaves, cabalgando a lomos de tu adrec clónico, luchando contra plentosauros... ¿No te parecen suficientes motivos para empezar?

Allí estaba ella, altiva, distante, indiferente. Era realmente bella, la larga melena rubia y sedosa, sus exuberantes proporciones y sus excitantes caderas volvían locos a los hombres. Dentro de tan bella envoltura se encontraba uno de los miembros más brillantes del centro de seguridad e investigación espacial. Su excepcional manejo de las aeronaves, junto con la destreza en el uso de todo tipo de armas, han hecho que ella tuviera éxito en misiones donde muchos otros habían fracasado. Gracias a ello, y a pesar de ser joven, el nombre de la comandante Serena era conocido en gran parte de la galaxia.

Normalmente y en espera de misiones más interesantes, se encuentra por el espacio dando vueltas de aquí para allá. Buscando nuevos planetas para recoger en ellos muestras de minerales y vegetales e intentando localizar nuevas formas de vida.

Estos trabajos que parecen de pura rutina en muchas ocasiones, deparan un gran peligro al no saber cómo reaccionarán ante su presencia los habitantes de los distintos planetas.

Algunas veces son amigables y se realizan con ellos unos importantes y provechosos intercambios de conocimientos. En otros casos el rechazo es total, y Serena tiene que combatir a muerte para lograr huir de allí.

En su último viaje fue a parar a la luna 4 del sistema Sotpok, más conocido como el mundo de Phantis. En un principio parecía un lugar bonito e interesante, pero muy pronto se daría cuenta, para su pesar, de que le sería muy difícil volver a salir de él.

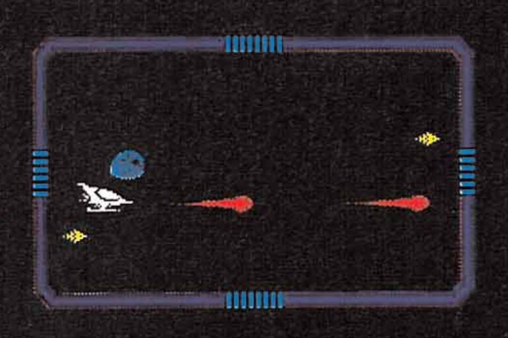
Cuando se encontraba con su compañero recogiendo unas muestras de vegetación de la zona, fueron atacados por sorpresa por unos enemigos que aparecieron de la nada.

Serena se había dejado engañar por el aspecto pacífico y deshabitado de la zona, por eso no había bajado de la nave con el equipo adecuado para poder presentar batalla a sus atacantes.

Tal y como se planteaba la situación, no tenía más opción que hacer gala de sus grandes reflejos para intentar escapar.

Aun en tan precarias condiciones fue capaz de eliminar a un buen número de enemigos que intentaron cerrarle el paso sucesivamente.

Al final logró huir, aunque tampoco hay que ver una gran heroicidad en esto, porque si lo consiguió fue gracias a que no se había adentrado demasiado



en Phantis, y a una gran dosis de suerte. De lo contrario hubiera corrido el mismo destino que su compañero. Él fue apresado por unos iracundos diablos rojos.

Cuando alcanzó su aeronave puso rumbo a la base central. Durante todo el viaje de vuelta no pudo quitarse de la cabeza la imagen de su amigo, forcejeando para intentar escapar de las garras de sus enemigos. Tenía fija en la mente su última mirada que imploraba ayuda, mientras que ella lo único que podía hacer era huir.

Al fin llegó a la base. Se puso rápidamente en contacto con sus superiores para informar de lo ocurrido. Le dijeron que prepararían un equipo de rescate para mandarlo cuando fuera posible. Pero Serena sabía que el tiempo apremiaba y no podía esperar a que se reuniera el equipo. Mandó cargar su sofisticada nave para ir ella misma al rescate.

Sus jefes se enteraron de su propósito y se lo prohibieron terminantemente. Sabían que el hombre capturado era algo más que un amigo para Serena y que actuaba dejándose llevar por las emociones y no por la lógica. Si la misión resultaría difícil para el grupo de rescate, dejar que fuera una sola persona sería poco menos que mandarla a una muerte segura.

En apariencia acató las órdenes desistiendo de su propósito. En realidad lo único que pretendía era desviar de ella la atención.

Al primer descuido montó en su aeronave y partió con rumbo a Phantis. Volvería de allí con su amigo, o de lo contrario no regresaría.

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta. Para jugar a la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

PRIMERA PARTE

Para llegar al final de de la primera parte tendrás que pasar por cuatro fases.

Primera. Serena deberá aproximarse con su nave a la luna 4. Para lograrlo tendrá que combatir con las hordas Kamikaces de Senoliz y evitar los meteoritos que van a la deriva por el espacio.

Para superar esta fase bastará con situarse en el borde inferior izquierdo de la pantalla, e ir eliminando tranquilamente a nuestros enemigos. Las naves amarillas sólo hay que destruirlas en una ocasión, cuando aparecen formando un grupo de dos naves.

En el resto de las ocasiones, aparecen de tres en tres, podemos ignorarlas porque no pueden alcanzarnos.

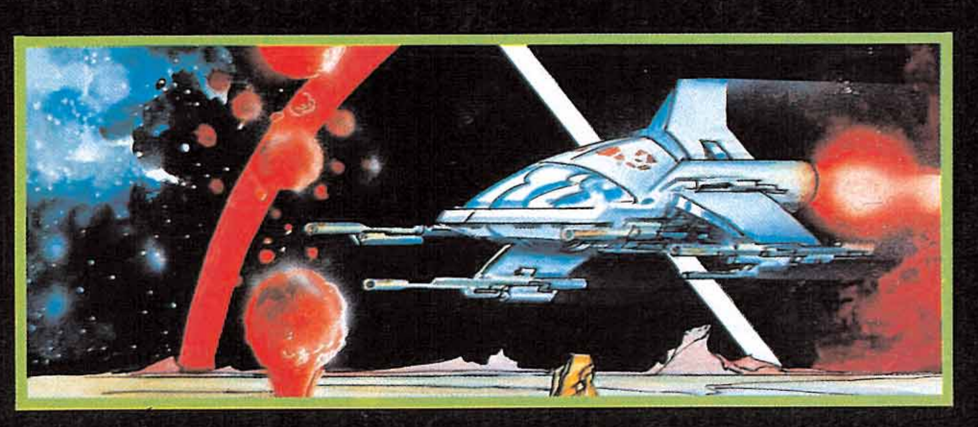
Las naves blancas aparecen de tres en tres. Únicamente tendremos que disparar contra dos de ellas, que llegan a colocarse en nuestra línea de tiro.

Tendremos que destruir también tres meteoritos. Debes tener presente que a las naves basta con un disparo para eliminarlas, pero a los meteoritos hay que alcanzarlos en tres ocasiones.

Segunda. Ya estamos en el área volcánica de la luna 4. Tenemos que atravesarla evitando los cazas de reconocimiento, las bolas de magma incandescente y los misiles tierra-aire de reconocimiento.

Pasar esta prueba sin necesidad de disparar en ninguna ocasión es muy sencillo. Nada más aparecer el rótulo de segunda fase, hay que dirigirse rápidamente al ángulo superior derecho de la pantalla. Una vez lograda esta posición mantendremos pulsada la tecla de aceleración hasta el final de la fase y sólo tendremos que hacer bajar y subir la nave en tres ocasiones.

Cuando veamos aparecer la primera bola de magma incandescente, bajaremos nuestra nave a la vez que sube la bola. En ese momento aparecerá una



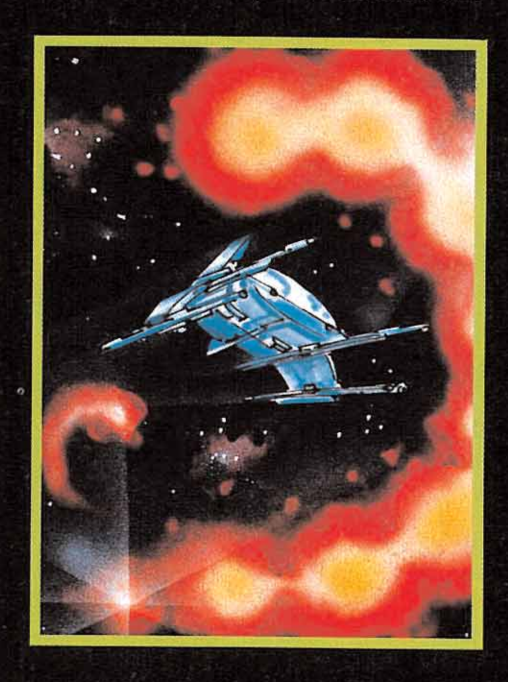
nave por encima nuestro. En cuanto ésta avance, dejándonos el camino libre, recuperaremos rápidamente nuestra posición en el ángulo superior derecho.

Esta maniobra la repetiremos cuando aparezcan la tercera y la cuarta bola, con la única diferencia de que en lugar de una nave, aparecerán dos por encima nuestro. Una vez recuperada nuestra posición, después de haber salido la cuarta bola de magma incandescente, no tendremos que volver a movernos hasta que termine la fase.

Hay que tener mucho cuidado de no llegar a tocar en ninguna ocasión la parte inferior de la pantalla porque nuestra aeronave sería destruida.

Tercera. Concluida la prueba anterior, nos dirigiremos de forma automática al interior de la gruta que comunica con el pantano. Para atravesarla, tendremos que eliminar a las terribles serpientes Multiapiller. Sólo lo conseguiremos alcanzándolas con tres descargas del láser en la cabeza.

Por si esto no te parece bastante difícil, también hay que evitar que te destruyan las nebulosas de gas de Kripton y las naves enemigas de patrulla. Otro pequeño aliciente es que no podrás tocar ni la parte superior ni la parte inferior de la pantalla. Si esto sucediera, quedarías destruido de forma inmediata.





Si a primera vista te parece imposible conseguirlo, no empieces a desesperarte tan pronto porque, en el fondo, es todo simple apariencia. Esto lo podrás comprobar si realizas lo que se indica a continuación. Cuando desaparezca el rótulo de tercera fase y sin variar para nada tu posición, dedícate a disparar sin descanso hasta que termine la fase y ningún enemigo podrá alcanzarte. Como podrás comprobar por ti mismo, en realidad, no era tan difícil.

Cuarta. La nave sale de la gruta y se dirige a una plataforma de aterrizaje existente en el pantano. Serena sale al exterior y desde ese momento sólo contará con sus armas y su habilidad para lograr el propósito que la ha llevado hasta allí. Lo primero que debe hacer es capturar a un Adrec Clónico para subirse a lomos de él y poder atravesar el pantano.

En esta ocasión, tendremos que enfrentarnos a los habitantes de ese lugar. Pueden atacarnos montados en sapos gigantes, en cuyo caso aparecen siempre por el lado derecho de la pantalla. También pueden hacerlo montados en Pterodáctilos, que aparecen siempre por el ángulo superior derecho. Y, por último, pueden atacarnos sin ningún tipo de montura, apareciendo por el lado izquierdo.

Para combatirlos contamos con una cuchilla fotónica. Se puede utilizar para atacar de frente o haciendo un círculo de abajo hacia arriba.

Cuando nos atacan por el aire, el enemigo se deja caer del pterodáctilo, regresando después por la derecha, colocándose casi debajo de ellos y utilizando la cuchilla fotónica en su movimiento circular los eliminamos antes de que bajen. Debes tener en cuenta que primero tendrás que eliminar al enemigo cuando empieza a caer y luego al pajarraco cuando inicia el descenso.

A los que atacan solos o montados en los sapos gigantes, lo mejor es eliminarlos utilizando la cuchilla hacia adelante.

Normalmente, nos atacan de uno en uno, pero pueden llegar a atacarnos de dos en dos e, incluso, de tres en tres. Los atacantes son siempre los mismos. Vamos a dar una referencia de ellos para que os sirva de orientación; los indicaremos por su orden de aparición, separándolos mediante un guión y encerrándolos entre paréntesis cuando ataquen más de uno: pterodáctilos-pterodáctilo-sapo gigante-(pterodáctilo, enemigo solo)-dos enemigos solos-sapo gigante-pterodáctilo-enemigo solo-(enemigo solo, sapo gigante, pterodáctilo)-(enemigo solo, sapo gigante)-pterodáctilo-dos pterodáctilos-sapo gigante-(sapo gigante, enemigo solo)-sapo gigante-(sapo gigante, pterodáctilo, enemigo solo).

En realidad, si avanzáramos muy despacio no nos atacarían nada más que de uno en uno, pero así tardaríamos mucho tiempo en cruzar el pantano. Si te consideras suficientemente hábil, puedes ir a toda velocidad y eliminarlos cuando te salgan de dos en dos o de tres en tres. También, gracias a la referencia, lo que se puede hacer es ir rápido hasta que aparezca algún paréntesis y, en ese momento, ir muy despacio para que no llegue a atacarnos más de un enemigo.

Con esto, llegaremos al final de la pri-

mera fase. Aparecerá entonces la clave de acceso a la segunda parte, que es 18757 en Spectrum.

Movimientos: cuando vamos en la nave podemos hacerla subir, bajar, acelerar y disparar el láser.

Una vez subidos en el Adrec Clónico, podemos hacerle avanzar hacia la derecha y dar la vuelta hacia la izquierda, no podrá avanzar hacia esta última posición. En esta dirección sólo sirve para eliminar a los enemigos que nos atacan por la espalda.

Para utilizar la cuchilla fotónica tenemos que pulsar la tecla de disparo para que vaya hacia delante y la tecla de arriba y la de disparo para que realice el movimiento en círculo.

SEGUNDA PARTE

Tenemos que cargar la cinta e introducir el código de acceso, obtenido en la parte anterior, cuando nos sea solicitado.
En esta ocasión, tendremos que rescatar al compañero apresado. Para ello, hay que introducirse en el interior de Phantis y, una vez superados los seis niveles que se encuentran dentro de él, habremos conseguido cumplir nuestra misión.

Nivel superficie: es una zona montañosa habitada por «pelotrones siderales». Al comenzar el juego, aparecemos en una pantalla en la que hay un micro-pelotrón que es una simpática roca con cara y una gorrita. No debemos tener miedo de él, ya que es un rebelde y nos ayudará a eliminar a los otros pelotrones, que se diferencian de él porque no llevan gorra. La forma de utilizarlo es haciéndole chocar contra los otros pelotrones que quedarán destruidos con su contacto. Para ello debemos tener en cuenta que cuando nosotros avanzamos el micro-pelotrón, simplemente, se limita a seguirnos, pero como nos atacan por delante y por detrás tendremos que hacerle cambiar de dirección, esto se consigue de una forma muy simple. Como siempre nos sigue, cuando nosotros cambiemos de dirección él se cruzará, de forma que siempre queda a nuestra espalda.

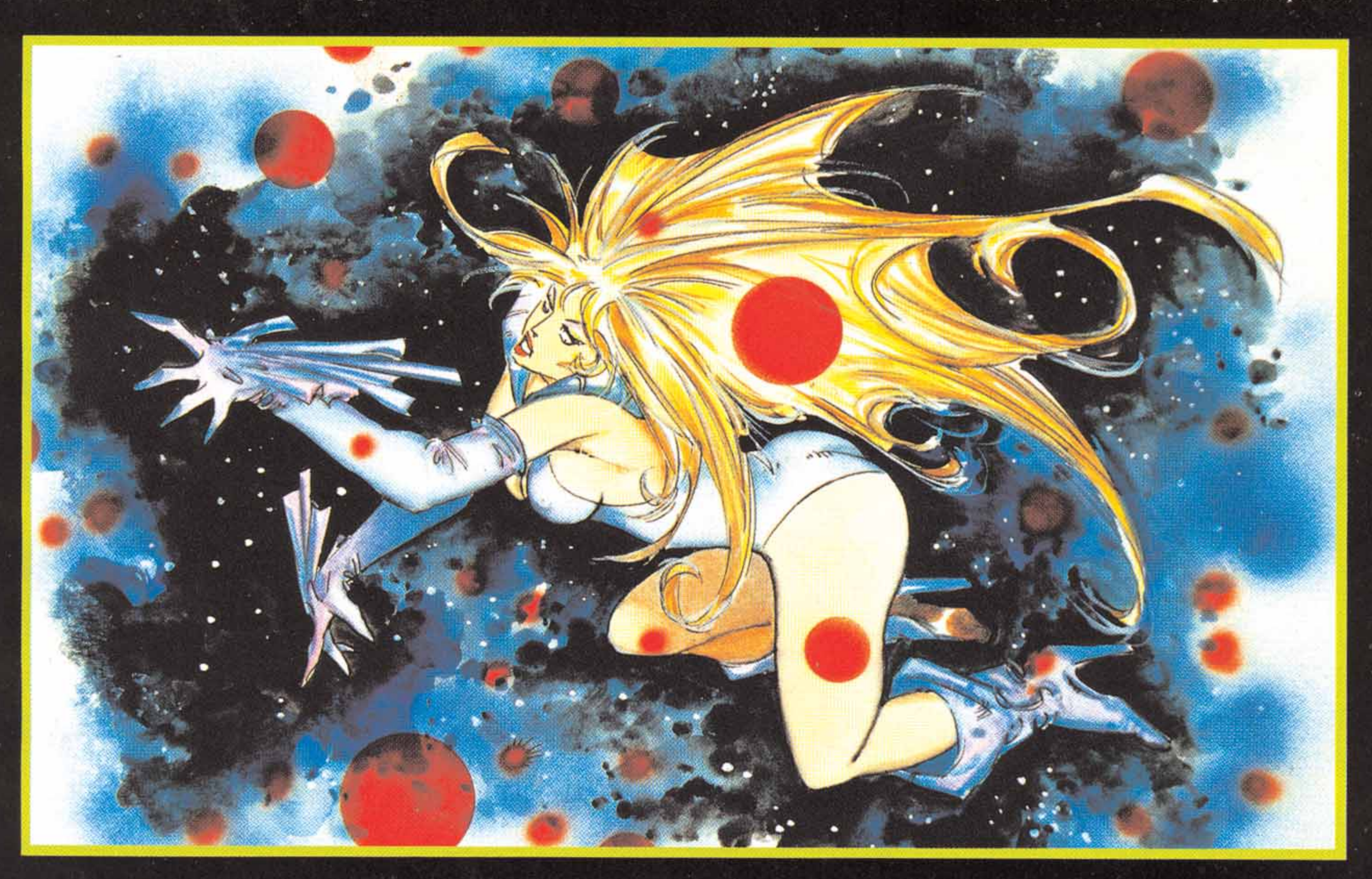
Llevamos un jet con el que podemos realizar un pequeño vuelo. Normalmente, se utiliza para saltar sobre las aberturas que nos encontramos en el suelo. En este nivel no hay que realizar ninguno de estos saltos, pero el jet es muy útil porque cuando nos veamos acosados por ambos lados, podemos hacer subir a nuestra heroína y desde el aire cambiar de dirección, con lo cual dirigiremos a nuestro micro-pelotrón con menos riesgo de ser destruidos.

Para superar este nivel tenemos que atravesar siete pantallas, siempre dirigiéndonos hacia la izquierda. En la última encontraremos una abertura, por la que dejándonos caer pasaremos al siguiente nivel.

Nivel base alienígena: hay que conseguir el turbo láser de iones y su cargador de protones para poder combatir a nuestros enemigos, que, en esta ocasión, serán los alienígenas de la base y otros que aparecen del aire.

En la pantalla en que caemos podemos obtener el turbo láser, ya que se encuentra en ese mismo lugar. Conseguida el arma, avanzaremos hasta la sexta pantalla, en la que hay una abertura por la que nos dejaremos caer, para llegar al piso inferior. Una vez en él, iremos a la izquierda donde encontraremos el cargador de protones.

Después, volveremos al piso superior



FASE 1

FASE 2

FASE·2

FASE·3

FASE 3

FASE 4

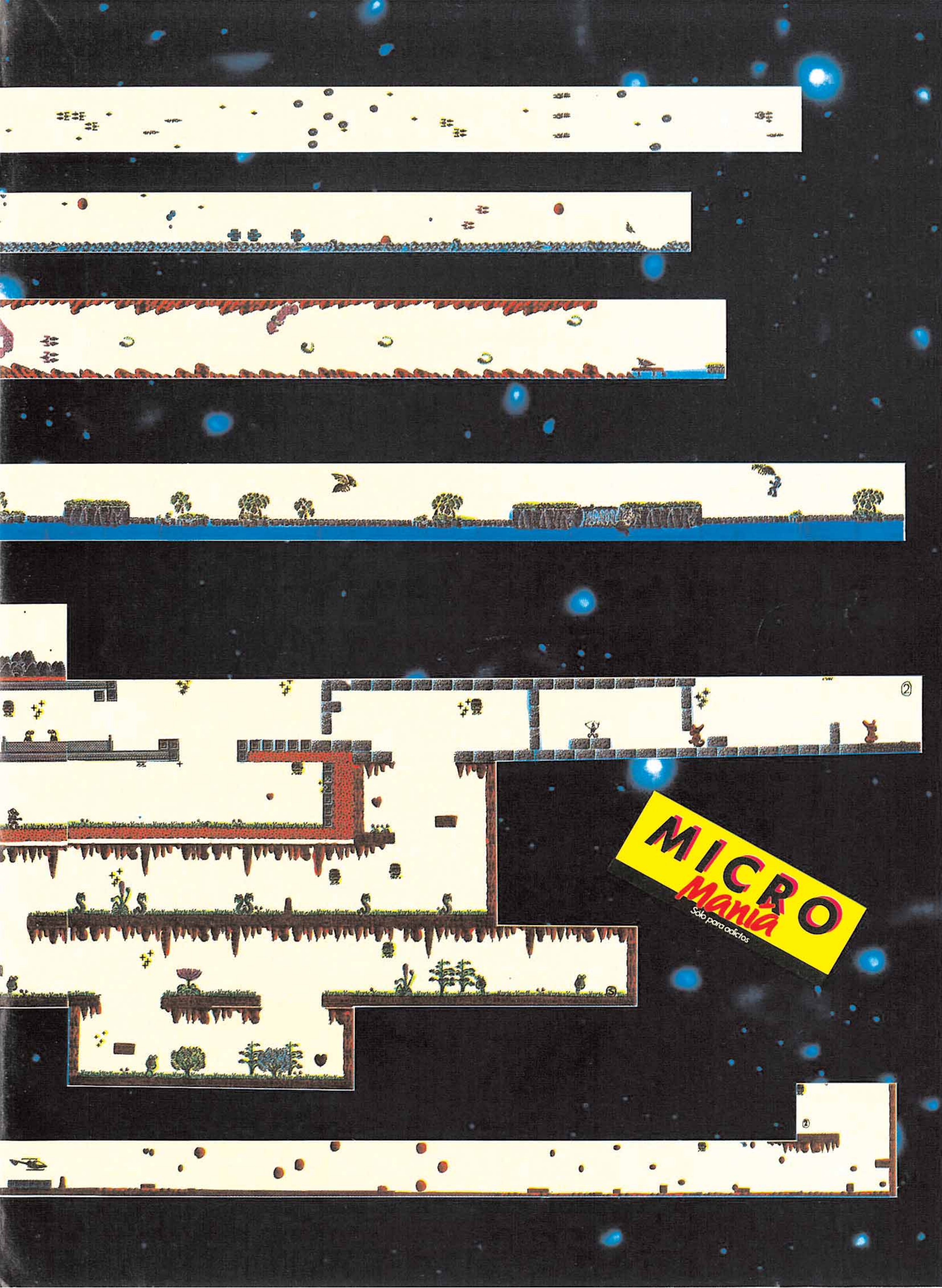
FASE 5 A

1

MAPA DEL PHANTIS

FASE 5 B

1


MICRO
Manía
Sólo para adictos

y nos dirigiremos a la derecha, hasta la décima pantalla. Dejándonos caer por la abertura que hay allí, alcanzaremos el tercer nivel.

Nivel bosque subterráneo: localizar el Medallón de Acceso necesario para poder atravesar la puerta azul que da paso al cuarto nivel. Para ello, tendremos que enfrentarnos a los enemigos que aparecen del aire, serpientes y sapos gigantes.

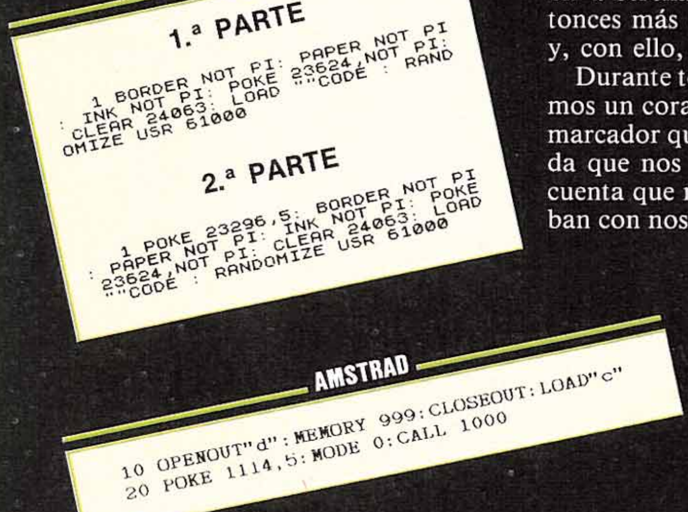
Desde el lugar en que nos encontramos avanzaremos hacia la izquierda, hasta encontrar una abertura en el suelo por la que nos dejaremos caer. Sin abandonar ese piso, nos dirigiremos a la derecha hasta encontrar el Medallón de Acceso. Cuando lo tengamos, volveremos al piso superior y, dirigiéndonos a la izquierda, encontraremos la puerta azul que se abrirá al llegar nosotros. Cruzaremos dos pantallas más y nos dejaremos caer para pasar al siguiente nivel.

Nivel lago interior: hay que dirigirse siempre a la derecha, luchando contra los terribles plentosauros que habitan en las aguas termales del lago. Éstos son los peores enemigos con los que hay que luchar porque se acercan sumergidos en el agua y no podemos eliminarlos hasta que se encuentran prácticamente encima de nosotros.

Aparte tenemos que estar pendientes de las pirañas asesinas, aunque éstas representan un peligro mucho menor.

Nuestro objetivo estará logrado cuando alcancemos el helipuerto y nos montemos en el helicóptero que hay en él.

Nivel magma: con el helicóptero atravesaremos la gruta que conduce a la zona volcánica. Una vez en ella tendremos que evitar la lava, las burbujas que salen de ella y los desprendimientos de roca magmática.


SPECTRUM

1.ª PARTE

```
1 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK NOT PI: POKE 23624,NOT PI:
CLEAR 24063: LOAD ""CODE : RAND
OMIZE USR 61000
```

2.ª PARTE

```
1 POKE 23296,5: BORDER NOT PI
: PAPER NOT PI: INK NOT PI: POKE
23624,NOT PI: CLEAR 24063: LOAD
""CODE : RANDOMIZE USR 61000
```

AMSTRAD

```
10 OPENOUT"d":MEMORY 999:CLOSEOUT:LOAD"c"
20 POKE 1114,5:MODE 0:CALL 1000
```


CHICA BUSCA CHICO

Abandonaremos la pantalla donde se encuentra el helicóptero despacio porque, de lo contrario, podemos caer en la lava nada más entrar en la siguiente. Tendremos que superarla realizando hábiles saltos mediante el jet. En las tres pantallas siguientes, tendremos que evitar las rocas magmáticas.

En las cuatro siguientes, tendremos que entrar despacio porque son del estilo de la primera. En la última pantalla tendremos que saltar hasta un saliente que hay en la pared y desde allí podremos alcanzar el último nivel.

Nivel prisión: llegados a este punto, podéis relajaros porque es lo más sencillo del juego.

Consta sólo de cuatro pantallas. En tres de ellas tendremos que eliminar a los enemigos que aparecen del aire y a los diablos rojos. En la última se encuentra el prisionero, sujeto con cadenas sobre una plataforma. Haremos subir a Serena a ésta, produciéndose entonces más que un emotivo encuentro y, con ello, el final del juego.


VEHÍCULOS

Durante toda la segunda carga, veremos un corazón en el lado derecho del marcador que es el que nos indica la vida que nos queda. Debemos tener en cuenta que no todos los enemigos acaban con nosotros de la misma manera.



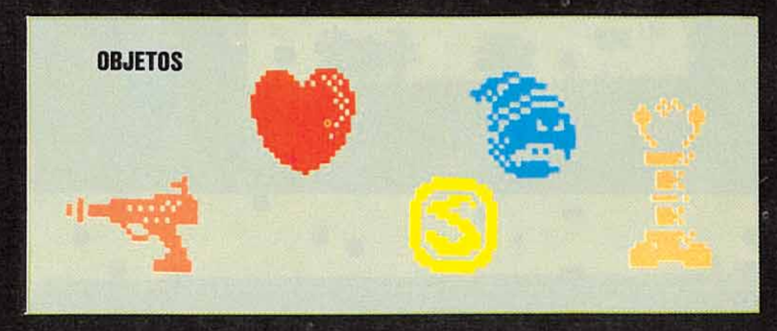
Los que aparecen del aire necesitan alcanzarnos siete veces para hacer desaparecer el corazón y con ello quitarnos una vida. Los pelotrones, alienígenas, serpientes y sapos gigantes necesitan alcanzarnos en cuatro ocasiones. Los plentosauros sólo necesitan dos. Perderemos una vida con sólo caer en la lava, etc.

En esta carga cuentas con cinco vidas y una extra cada vez que encuentres un corazón. La posición en donde se encuentran la tienes reflejada en el mapa. En la primera carga comienzas con cuatro vidas y obtendrás una extra cada vez que consigas 25.000 puntos.

Movimientos: Serena puede dirigirse hacia la izquierda o la derecha. Con el jet puede realizar pequeños vuelos, cambiando de dirección durante los mismos si lo considera necesario.

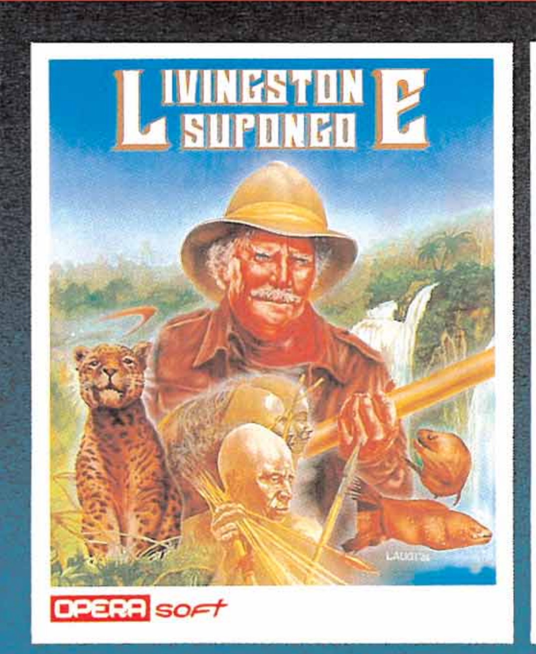
Desde el comienzo del segundo nivel y una vez obtenido el láser, podrá disparar con él.

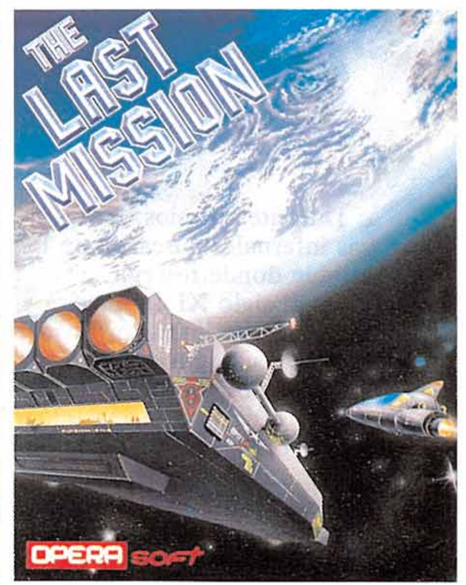
Como podrás comprobar por ti mismo, el juego reúne las suficientes emociones e interés como para que puedas pasar buenos ratos sentado ante la pantalla de tu ordenador.

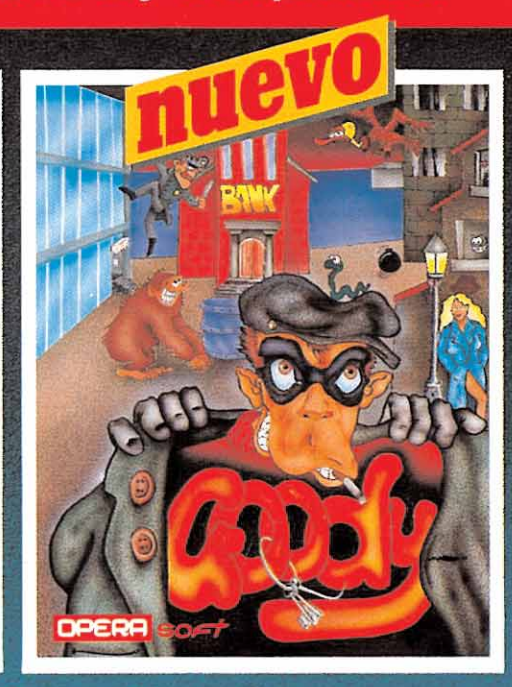

OBJETOS

tu PC ya sabe trabajar enséñale a jugar

Nuevas versiones de los juegos Opera Soft para PC y Compatibles.







Versión para PC y Compatibles

También para Amstrad, MSX, Spectrum, Spectrum +3 y Commodore





Pza. Santa Catalina de los Donados, 3, 4º Dcha.
28013 Madrid. Tel. 241 92 70 / 241 96 82

Distribuidor en Cataluña
Discovery Informatic
Telfs.: (93) 256 49 08 - 09

Si no lo encuentras en tu distribuidor habitual llámanos: (91) 241 92 70 - 241 96 82



Perdida la guerra contra el bien, las fuerzas del infierno reunieron sus huestes en un punto en el espacio sujeto a coordenadas temporales, a la espera del día de la venganza final.

EL CID

Durante milenios, dichas fuerzas infernales buscaron un lugar estable donde resurgir.

En el siglo XI de nuestra era, una gran concentración de maligna energía surgió en Castilla, varios pueblos fueron arrasados y en medio del campo apareció una puerta orientada al este, que sólo podía ser vista al amanecer.

Los juglares de la época entonaban en sus cantares una extraña historia sobre un mágico pergamino en el que se describía la forma de cerrar la puerta por la que los seres del infierno podrían entrar en nuestro mundo. Dicho cantar decía así:

Tras las puerta sin fondo
do el Pergamino espera
hállase la clave
a tan arriesgada empresa.
Caballero que ose
sin dudar franquearla
mil peligros le acechen
por su Doncella hallarla.
Legiones infernales
por aquesta osadía
malditos le persigan
tanto en noche como en día.
Feliz Caballero que
a su amada encuentre
y al conjuro Diabólico buen
fin le pretende
en boca de aquellos
cuya oración
el Maligno poder reprende.

"Tras la puerta sin fondo do el Pergamino espera hállase la clave..."

Objetivo

Tras el estudio por los sabios de la época de las circunstancias y evidencias del misterio del portal místico, se encontró una antigua profecía que decía:

En un pergamino las fuerzas del mal grabaron el conjuro que debería ser pronunciado por dos almas puras para acabar para siempre jamás con el maléfico poder del portal.

Nuestra misión es conseguir el pergamino mágico y llevarlo a dos hombres de almas puras para que lo guarden y lo utilicen contra las fuerzas del mal.

Cómo realizar nuestra misión

Como ya sabemos, nuestro objetivo es llevar el pergamino a dos hombres de alma pura. Primero, tiene que ser leído por el monje Jeremías de Ouza y, después, por el ermitaño Alfredo de Betegedias.

Para conseguir dicho pergamino mágico es necesario estar en posesión de la llave que lo libere de su mística prisión.

Esta llave tampoco puede ser tomada por la fuerza, sino que ha de ser cambiada por dinero. Con éste en nuestro poder se podrá comprar la llave y, por fin, conseguir el pergamino y llevarlo al monje Jeremías y a Alfredo, el ermitaño.



Tanto Jeremías como Alfredo y el pergamino están custodiados por un diablo maligno y éste, como hemos dicho anteriormente, será inmune a nuestra espada.

Sin embargo, podemos conseguir una lámpara maravillosa que nos concede tres deseos, así podremos evitar tres veces al súbdito infernal.

Cada vez que entremos en la zona del diablo se agotará un tercio de la lámpara mágica y, en consecuencia, deberemos estar en posesión de ésta para recoger y entregar el pergamino.

Sin duda, ya habréis intentado realizar la misión y os habréis encontrado con que vuestra fuerza física (brío) es insuficiente para acabar con tan numerosos enemigos; tranquilos, eso se resuelve de una manera muy sencilla.

Antes de nada, deberás rescatar el alma de doña Jimena, pues una vez liberada se multiplicará en veinte imágenes místicas que deambularán por los campos de Castilla y cuyo contacto con el Cid, renovará su fuerza.

Enemigos

Frente al Cid encontramos más de 400 enemigos entre moros, ladrones, cristianos y arqueros, deseosos de acabar con nosotros.

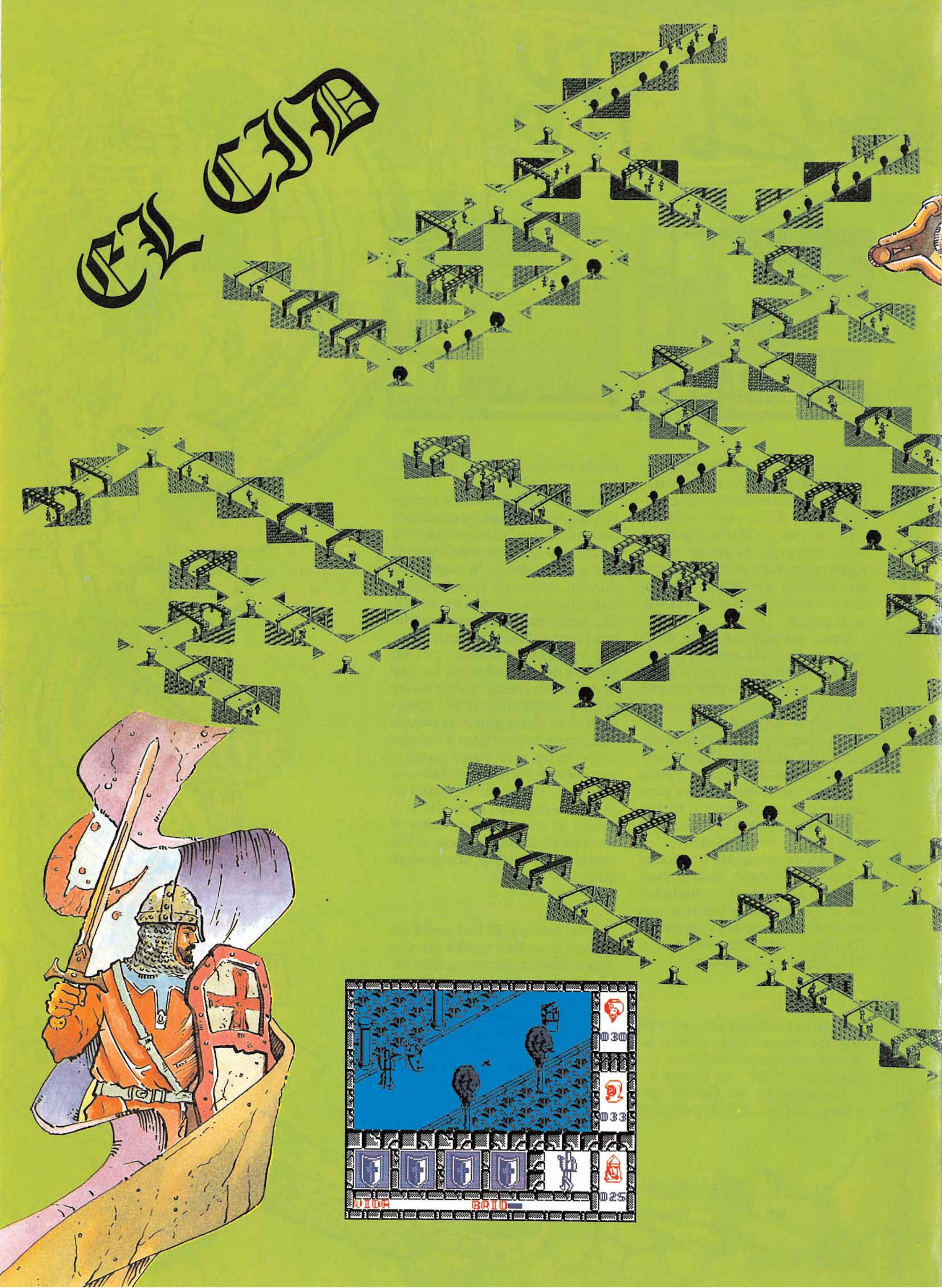
Los arqueros son figuras místicas y, por tanto, sólo podemos eludir dardos, pero es imposible acabar con ellos.

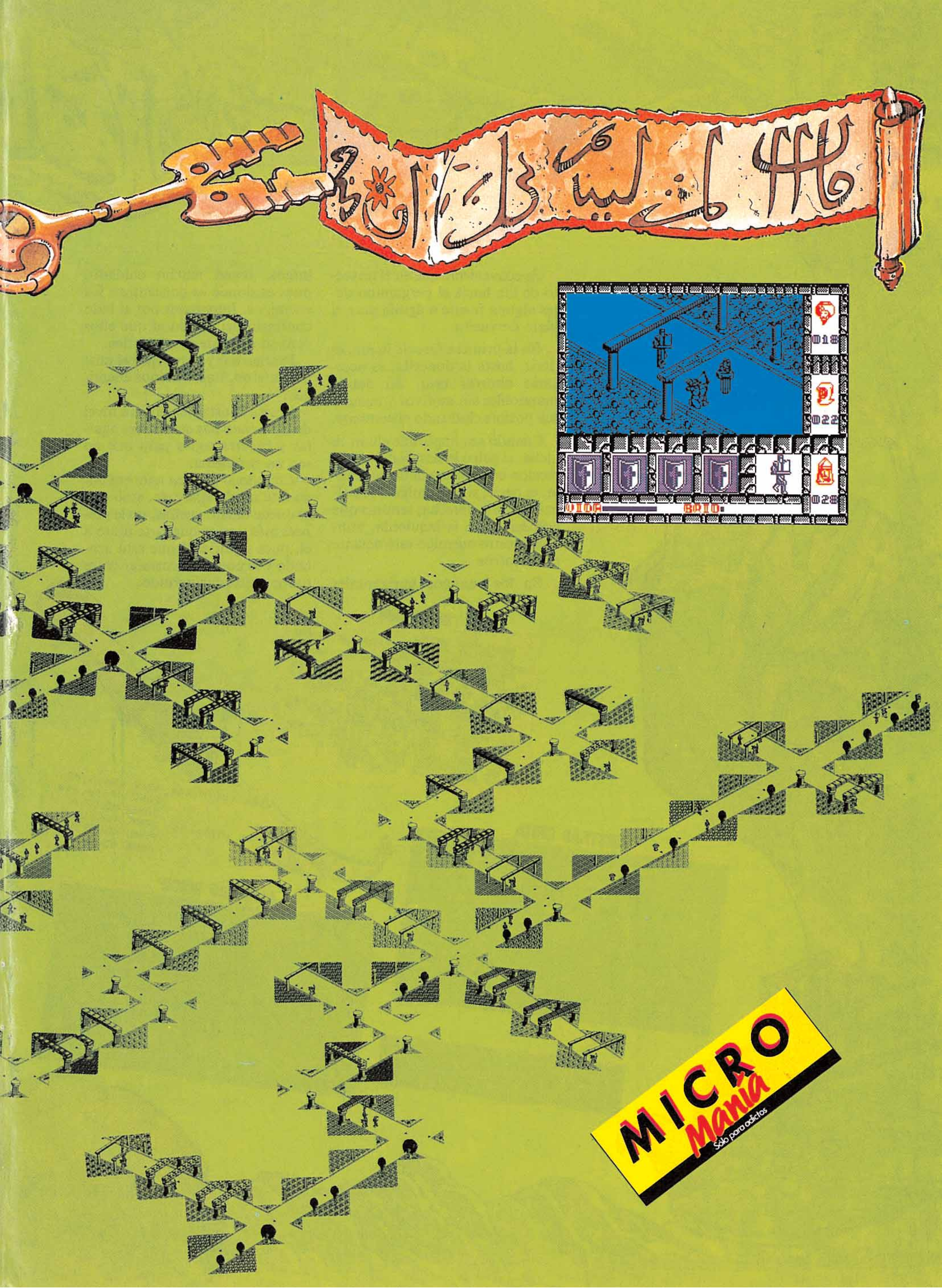
Respecto al resto de los enemigos (moros, ladrones y cristianos malvados), el planteamiento es distinto al ser humanos como el Cid y, por tanto, la espada de nuestro personaje podrá acabar con ellos con una buena estocada, cosa que tampoco ocurrirá con los guardianes del camino que son zombies dominados por las fuerzas del mal y contra los que no podemos luchar, pues nuestra espada resultaría inútil contra ellos. Los distinguiremos porque pasaremos inadvertidos a sus ojos por estar en otro plano astral y, aun cuando estemos a su lado, seguirán sin variar su trayectora fija lo más mínimo, pues sólo cruzando el espacio que crean al avanzar de un sitio a otro, el haz místico que dejan, nos podrán atrapar y destruir.

Amigos

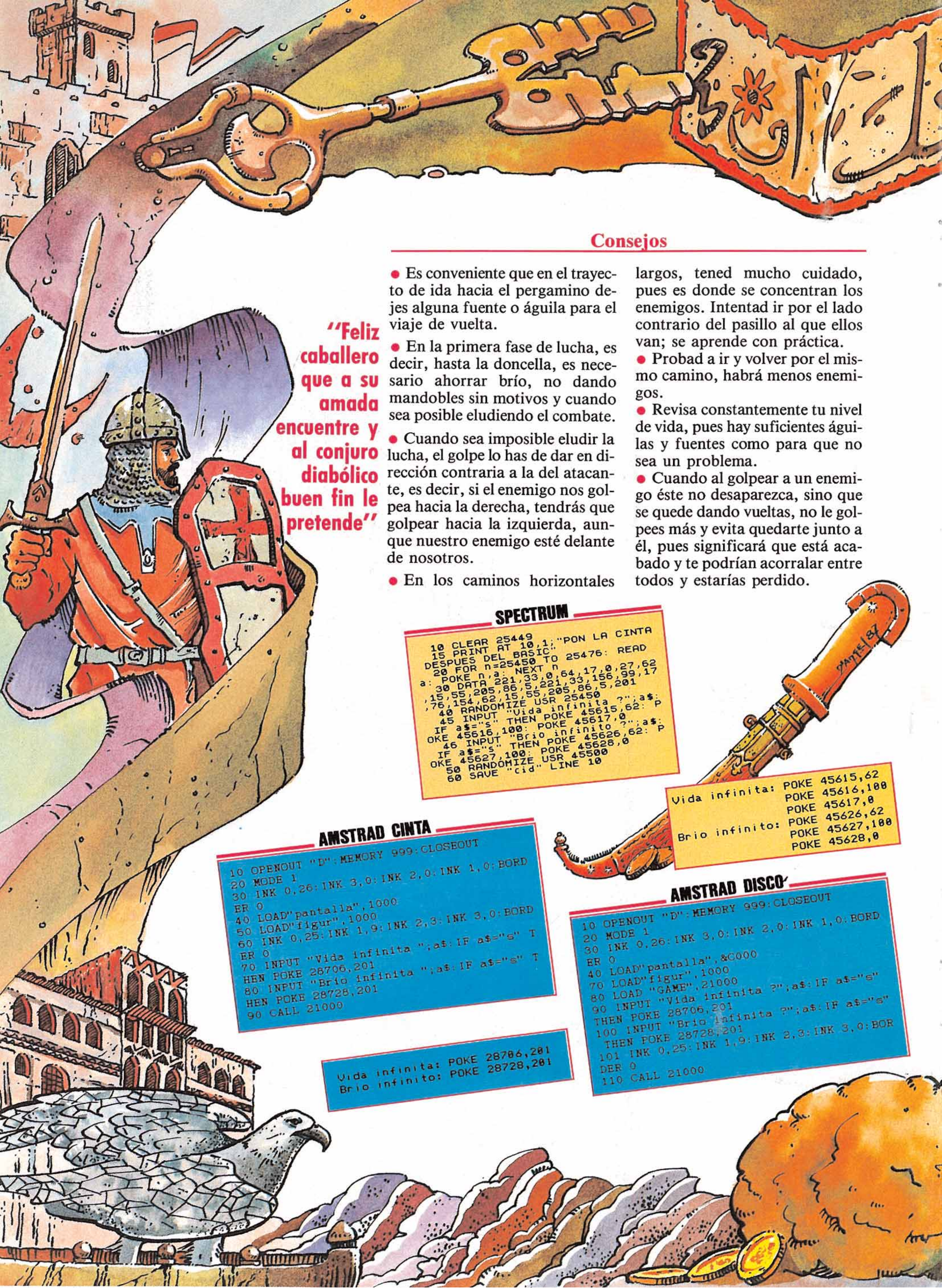
En el camino, El Cid podrá encontrar duendes y águilas que dan vida a nuestro guerrero, las cuales, al contactar éste con dichas águilas, le restaurarán completamente sus constantes vitales, no así su fuerza física, para lo que necesita el contacto físico con su amada doncella doña Jimena.

"Legiones infernales le persigan tanto en noche como en día"


EL CID
030
033
VIDA
BRIO
025



018
022
VIDA
BRIO
028
MICRO
Manía
Sólo para adictos



Consejos

● Es conveniente que en el trayecto de ida hacia el pergamino dejes alguna fuente o águila para el viaje de vuelta.

● En la primera fase de lucha, es decir, hasta la doncella, es necesario ahorrar brío, no dando mandobles sin motivos y cuando sea posible eludiendo el combate.

● Cuando sea imposible eludir la lucha, el golpe lo has de dar en dirección contraria a la del atacante, es decir, si el enemigo nos golpea hacia la derecha, tendrás que golpear hacia la izquierda, aunque nuestro enemigo esté delante de nosotros.

● En los caminos horizontales largos, tened mucho cuidado, pues es donde se concentran los enemigos. Intentad ir por el lado contrario del pasillo al que ellos van; se aprende con práctica.

● Probad a ir y volver por el mismo camino, habrá menos enemigos.

● Revisa constantemente tu nivel de vida, pues hay suficientes águilas y fuentes como para que no sea un problema.

● Cuando al golpear a un enemigo éste no desaparezca, sino que se quede dando vueltas, no le golpees más y evita quedarte junto a él, pues significará que está acabado y te podrían acorralar entre todos y estarías perdido.

"Feliz caballero que a su amada encuentre y al conjuro diabólico buen fin le pretende"

SPECTRUM

```
10 CLEAR 25449
15 PRINT AT 10,1;"PON LA CINTA
DESPUES DEL BASIC"
20 FOR n=25450 TO 25476: READ
a: POKE n,a: NEXT n
30 DATA 221,33,0,64,17,0,27,62
,15,55,205,86,5,221,33,156,99,17
,76,154,62,15,55,205,86,5,201
40 RANDOMIZE USR 25450
45 INPUT "Vida infinita ?";a$:
IF a$="s" THEN POKE 45615,62: P
OKE 45616,100: POKE 45617,0
46 INPUT "Brio infinito ?";a$:
IF a$="s" THEN POKE 45626,62: P
OKE 45627,100: POKE 45628,0
50 RANDOMIZE USR 45500
60 SAVE "cid" LINE 10
```

```
Vida infinita: POKE 45615,62
               POKE 45616,100
               POKE 45617,0
Brio infinito: POKE 45626,62
               POKE 45627,100
               POKE 45628,0
```

AMSTRAD CINTA

```
10 OPENOUT "D":MEMORY 999:CLOSEOUT
20 MODE 1
30 INK 0,26:INK 3,0:INK 2,0:INK 1,0:BORD
ER 0
40 LOAD"pantalla",1000
50 LOAD"figur",1000
60 INK 0,25:INK 1,9:INK 2,3:INK 3,0:BORD
ER 0
70 INPUT "Vida infinita ";a$:IF a$="s" T
HEN POKE 28706,201
80 INPUT "Brio infinita ";a$:IF a$="s" T
HEN POKE 28728,201
90 CALL 21000
```

```
Vida infinita: POKE 28706,201
Brio infinito: POKE 28728,201
```

AMSTRAD DISCO

```
10 OPENOUT "D":MEMORY 999:CLOSEOUT
20 MODE 1
30 INK 0,26:INK 3,0:INK 2,0:INK 1,0:BORD
ER 0
40 LOAD"pantalla",&C000
70 LOAD"figur",1000
80 LOAD "GAME",21000
90 INPUT "Vida infinita ?";a$:IF a$="s"
THEN POKE 28706,201
100 INPUT "Brio infinita ?";a$:IF a$="s"
 THEN POKE 28728,201
101 INK 0,25:INK 1,9:INK 2,3:INK 3,0:BOR
DER 0
110 CALL 21000
```



EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09



COCO

+ DE 1.000 TÍTULOS

EL UNIVERSO DEL

DEMOSTRACIONES • EXCLUSIVIDADES • LAS ÚLTIMAS NOVE

AMSTRAD

MULTIFACE TWO	16.500
DISCOLOGY	6.000-D
DISCOLOGY 2	8.000-D
ALBUM DE PLATINO	2.000
ARKANOID	2.000-D
EL LINGOTE	3.500
ARMY MOVES	875
ART STUDIO	5.500-D
ASPHALT	1.900
ASPHALT	2.800-D
BATTLE FOR MIDWAY	1.000
BATTLE FOR MIDWAY	1.900-D
BATTLE OF BRITAIN	1.000
BATTLE OF BRITAIN	1.900-D
BOB WINNER	2.500-D
BRADE OF FRANKESTEIN	875
BARBARIAN	1.200
BARBARIAN/STIFFLIP	2.250-D
BILLY BARRIOBAJERO	2.200-D
BILLY BARRIOBAJERO	995
CALIFORNIA GAMES	875
CORRECAMINOS	875
CORRECAMINOS/SOLOMON	2.250-D
CYRUS II CHESS	1.900
CYRUS II CHESS	2.800-D
CHALLENGE GOBOTS	875
COLOSSUS CHESS 4	3.600-D
COBRA	875
COBRA	2.000-D
COMMANDO	875
COMMANDO	2.250-D
DESPERADO	875
DON QUIJOTE	875
DON QUIJOTE	2.000-D
DINAMIC DISC PAK	2.750-D
EL CID	875
EXOLON	875
EXOLON/ZYNAPS	2.250-D
ELITE	3.400
ELITE	4.300-D
ENDURO RACER	880
ENDURO RACER	2.200-D
FREDDY HARDEST	875
FREDDY HARDEST	2.250-D
F. MARTIN BASKET	875
F. MARTIN BASKET	2.250-D
GAUNTLET 2	875
GAUNTLET	875
GAME OVER	875
GOODY	995
GOODY	1.995-D
GOONIES	875
GUADALCANAL	880
GUADALCANAL	2.200-D
GRAND PRIX 500 c.c.	995
GRAND PRIX 500 c.c.	2.200-D
GHOSTS'N GOBLINS	875
GHOSTS'N GOBLINS	2.250-D
HYSTERIA	875
HIGH FRONTIER	880
HYDROFOOL	1.200
HYDROFOOL	2.750-D
INDIANA JONES	875
INFILTRATOR 2	875
IKARI WARRIORS	1.200
JACK THE NIPPER 2	875
LEADER BOARD	1.200
LAST MISSION	995
LAST MISSION	1.990-D
LIVINGSTONE SUPONGO	995
LIVINGSTONE SUPONGO	2.200-D
MATCH DAY 2	875
MEGACORT	875
NEMESIS	1.500
OUTRUN	875
PHANTIS	875
PLATOON	875
PROHIBITION	1.200
PROHIBITION	2.750-D
QUARTET	880
QUARTET	2.200-D
RENEGADE	875
RENEGADE/WIZBALL	2.250-D
REX HARD	895
SAMURAI TRILOGY	875
SAMURAI T./THING B.B.	2.250-D
SENTINEL	875
STAR GLIDER	3.000
SUPER SPRINT	880
SUPER SPRINT	2.200-D
SABOTEUR II	875
SABOTEUR II	2.000-D
SAILING	880
TAI PAN	875
TAI PAN	2.250-D
TANK	875
TRIO	875
TRIO	2.250-D
THEATRE IN EUROPE	1.000
THEATRE IN EUROPE	1.900-D
TWO ON TWO	880
TWO ON TWO	2.200-D
TRIVIAL PURSAIT	3.400
TRIVIAL PURSAIT	4.300-D
TENNIS 3D	995
TENNIS 3D	2.200-D
WORLD GAMES	875
WONDER BOY	880
WONDER BOY	2.200-D
ZOMBI	1.000-D
3D GRAN PRIX	2.000
3D GRAN PRIX	2.800-D
6 PAK VOL. 1	1.750
6 PAK VOL. 1	2.750-D
6 PAK VOL. 2	1.750-D
6 PAK VOL. 2	2.750-D

PCW 8256-8512

AFTER SHOCK	3.500
BRUNO BOXING	4.200
BATMAN	3.000
BOUNDER	3.800
COLOSSUS CHESS 4	4.200
CYRUS II CHESS	3.200
3D CLOCK CHESS	3.400
CLASSIC COLLECTION	3.800
DISTRACTION (3 JUEGOS)	4.200
FAIRLIGHT	3.200
FOURTH PROTOCOL	4.200
HEAD OVER HEELS	3.200
LEADER BOARD	3.200
ORPHEE	4.200
PSI TRADING CO.	4.200
PAK ALLIGATA (2 JUEGOS)	3.800
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
STAR GLIDER	5.800
SNOOKER BILLAR	4.200
S. BELLE/AIR CONTROL	3.200
TOMAHAWK	4.200
TAU CETTI	4.200
TOP SECRET	4.200
JOYSTICK + INTERFACE + SIMULADOR	7.900

PC 1512 Y COMPATIBLES

ARKANOID	3.900
ALEX HIGGINS BILLAR	2.300
ACE	4.400
BOULDER DASH	3.200
BOULDER DASH II	3.200
BRUCE LEE	3.900
CALIFORNIA GAMES	3.900
CONFLICT IN VIETNAM	5.200
CRUSADE IN EUROPE	5.200
CYRUS II CHESS	5.000
DON QUIJOTE	3.900
DECISION IN DESERT	5.200
DESTROYER	5.000
DAMBUSTERS	3.900
FLIGHT SIMULATOR	10.000
F 15 STRIKE EAGLE	3.900
FIVE A SIDE	2.300
GREAT SCAPE	3.900
INFILTRATOR	3.900
KARATEKA	4.200
LIVINGSTONE SUPONGO	4.400
LAST MISSION	4.400
GOODY	4.400
MUSIC STUDIO	5.800
MEAN 18 GOLF	4.500
MACADAM BUMBER	5.200
PHANTIS	3.900
PROHIBITION	5.000
PROGOLF	2.300
PITSTOP II	4.500
SAM FOX STRIP POKER	4.500
STAR GLIDER	5.200
SOLO FLIGHT	4.400
SUMMER GAMES II	4.500
SUB BATTLE	5.500
SILENT SERVICE	5.000
TIGERS IN THE SNOW	5.400
TWO ON TWO (BASKET)	5.000
TOP GUN	3.900
ULTIMA III	5.400
URIDIUM	4.200
WORLD SERIES BASEBALL	4.200
WINTER GAMES	4.500
WORLD GAMES	4.500
DISC 5''1/4 DC.DD.	250

COMMODORE 64-128

ALBUM DE PLATINO	2.000
EL LINGOTE	3.500
ARMY MOVES	875
BATTLE FOR MIDWAY	1.000
BATTLE FOR MIDWAY	1.900-D
BATTLE OF BRITAIN	1.000
BATTLE OF BRITAIN	1.900-D
BARBARIAN	1.200
CALIFORNIA GAMES	875
CORRECAMINOS	875
CONVOY RAIDER	875
DON QUIJOTE	875
EXOLON	875
ENDURO RACER	880
FALKIANDS 82	1.000
GUADALCANAL	880
GAUNTLET 2	875
GAME OVER	875
HIGH FRONTIER	880
HYSTERIA	875
INDIANA JONES	875
INFILTRATOR 2	875
IWO JIMA	1.000
JACK THE NIPPER 2	875
MATCH DAY 2	875
OUTRUN	875
OKINAWA	1.000
OKINAWA	1.900-D
PLATOON	875
POWER STRUGGLE	1.000
RENEGADE	875
SUPER SPRINT	880
SILENT SERVICE	1.200
TRIO	875
TWO ON TWO	880
THE LAST NINJA	1.200
TAI PAN	875
THEATRE IN EUROPE	1.000
THEATRE IN EUROPE	1.900-D
TRIVIAL PURSAIT	3.400
WORLD GAMES	875
WONDER BOY	880
TANK	875
ZYNAPS	875
007 ALTA TENSION	875
X-15	880
6 PAK VOL. 1	1.750
6 PAK VOL. 2	1.750

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA**. TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN COMPLETA: ....

.... TEL.: ....

TÍTULOS: CPC ☐ PCW ☐ PC ☐ SPE ☐ C64 ☐ ATARI ST ☐ MSX ☐ PRECIO:

....

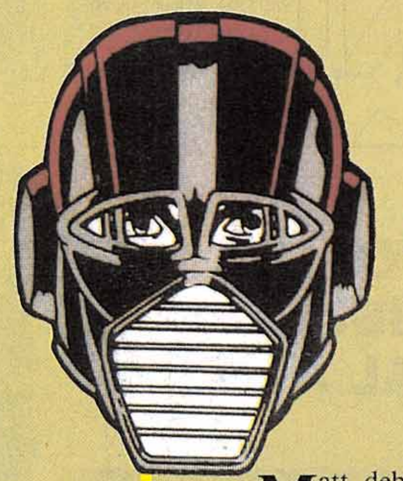
....

.... GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL: ....

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO

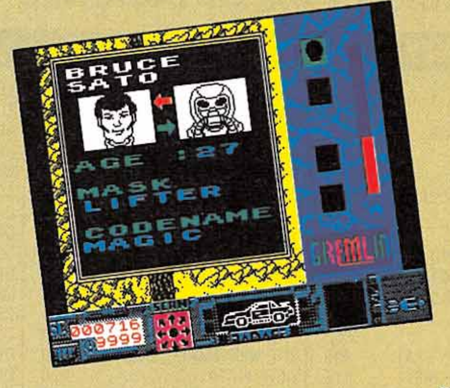


MASK

José Emilio Barbero

Desde que Matt Trakker ingresó en el servicio secreto interespacial le habían sido asignadas todo tipo de misiones con un denominador común: el alto riesgo. Pero la tarea que le habían encomendado esta vez era algo más que eso. Era un auténtico suicidio.

Matt debía infiltrarse en cuatro zonas del tiempo invadidas por los Venoms, eternos enemigos de la confederación interestelar, y tras rescatar a siete agentes que habían sido hechos prisioneros debía llegar hasta la base Venom y destruirla.



El juego

Comienzas el juego en el primero de los cuatro niveles de que consta el programa, que son: Boulder Hill, Prehistoria, Lejano futuro y la Base Venom.

Lo primero que debes observar es un círculo que se encuentra bajo tu nave, es el vórtex. Cada vez que termines tu misión en un nivel deberás regresar a él para pasar al siguiente nivel.

Tu misión consiste en buscar a los dos agentes, junto con sus respectivas máscaras, que están prisioneros en la zona en que te encuentres, excepto en el primer nivel, donde deberás buscar sólo un agente y tu propia máscara.

En primer lugar debes encontrar al agente, y sólo entonces podrás recoger su máscara. Para poder localizar más fácilmente a los agentes puedes recoger un scanner que te indicará en qué dirección se encuentran. Desgraciadamente el scanner sólo funcionará tras ser activado con una llave, y ésta, se encuentra desperdigada en cuatro trozos por la superficie de los planetas.

Las llaves

Así pues, lo primero que debes hacer es buscar el scanner (hay uno para cada agente) y comenzar a recoger trozos de llave. Cuando tengamos cuatro podemos ya intentar ensamblarlos. Si el ensamblaje es correcto se formará una letra, y para activar la llave deberás pulsar la tecla que se corresponda con esa letra.

Sólo puedes llevar seis trozos de llave. Si recoges un trozo llevando ya seis, deberás desprenderte de alguno de los que lleves.

Para acceder a la pantallla de ensamblado pulsa la tecla «W». A continuación, selecciona el primer trozo que quieres ensamblar utilizando las teclas del «1» al «6». Puedes pulsar ENTER para salir de la fase de ensamblado o SPACE para empezar a ensamblar de nuevo.

En cada nivel hay siempre ocho piezas que forman las dos llaves que necesitas (una llave para el scanner de cada agente), pero hay también trozos falsos que no encajan en ninguna de las dos llaves cuya única finalidad es despistarnos.

En el primer nivel sólo una de las dos llaves que se pueden formar activa el scanner.



El scanner

Una vez activado el scanner con su llave correspondiente comenzará a

AMSTRAD

```
10 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF74:READ a$:a
=VAL("&"+a$):POKE n,a:NEXT
20 INPUT"Vidas & Tiempo suficiente (S/N)
:",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &BF5C,
&C3:POKE &BF5E,&92:POKE &BF5F,&82
30 INPUT"Bombas infinitas (S/N):",a$:IF
UPPER$(a$)="S" THEN POKE &BF67,0
40 INPUT"Invulnerable (S/N):",a$:IF UPPE
R$(a$)="S" THEN POKE &BF6C,201
50 MODE 1:LOCATE 4,24:PRINT"Inserta cint
a - MASK - original":CALL &BF00
60  DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,00,11,00,80,C
D,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,87,01,11
,23,BF,01,11,00,ED,B0,0E,00,3E,C0,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,21,A8,01,01,0F,00,11,41,BF,ED,B0,0E
,6B,00
70 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,21,59,BF,22,FA,01,C3,B7,01,F5,
E5,3E,2A,21,5B,80,32,D4,82,22,D5,82,3E,3
D,32,A3,91,3E,FD,32,42,8B,E1,F1,C3,7D,04
```

```
Pokes MASK
 By: D.R.S.
------------
Vidas & Tiempo:
Poke &82D4,&C3
Poke &82D5,&92
Poke &82D6,&82
Bombas:
Poke &91A3,0
Invulnerable:
Poke &8B42,&C9
```

funcionar. Los agentes están prisioneros en cuevas, por lo tanto hay que avanzar en la dirección que marque el scanner hasta encontrar la cueva correcta. Al acercarnos a la entrada aparecerá un mensaje donde podremos ver la identidad del agente recogido. Ahora ya podemos recoger su máscara, y una vez hecho esto repetir el proceso con el otro agente para por último volver al vórtex y pasar así de nivel.



Las ayudas

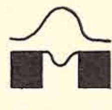
En el suelo de todas las zonas puedes encontrar, además de las máscaras, los scanners y los trozos de llave, otros objetos que te resultarán de utilidad. Para recogerlos basta con pasar por encima de ellos. Los objetos son:

Bombas. Utilizadas para eliminar obstáculos de tu camino. Sólo puedes llevar tres como máximo. Para utilizarlas pulsa SPACE, pero ten la precaución de alejarte acto seguido de la zona (la bomba funcionará aunque esté fuera de tu campo de visión) pues su explosión te puede causar graves daños.

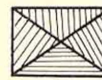
Reparadores. Resta dos unidades a tu marcador de daños. Si no tienes daños no podrás recogerlos.



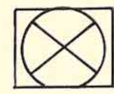
OBJETOS



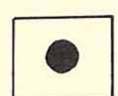
REPARADOR



MÁSCARA



BOMBA

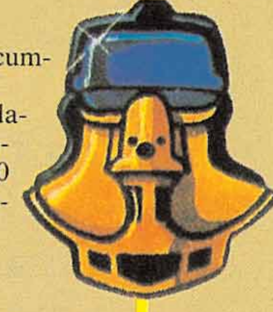


SCANNER



El marcador

En el marcador puedes encontrar información sobre las máscaras que has recogido, el número de bombas que te quedan, el estado en que se encuentra tu marcador de daños y el tiempo que te queda para cumplir tu misión.



Cuentas con 9.999 unidades de tiempo para cada nivel, y se te restarán 1.000 unidades si tu nave es destruida.

La base Venom

Para destruir la base Venom debes proceder de la siguiente manera. Busca la serpiente, cuando la encuentres te disparará. Bombardea su cabeza para que deje de disparar. A continuación bombardea la parte baja de su cuerpo para que abra las puertas metálicas. Bombardea las puertas y por último vuelve al vórtex. Tu objetivo estará por fin concluido y tendrás acceso al final del juego.

Poke 34318,201 inmunidad
Poke 39424,127 bombas infinitas.
Poke 42187,0
Poke 33659,0 tiempo infinito
Poke 33882,0
Poke 33883,62 donde n = n.° de bombas
Poke 33884,n
Poke 37067,195 juego sin enemigos
Poke 41745,195 anula el efecto del rayo del tercer nivel

SPECTRUM

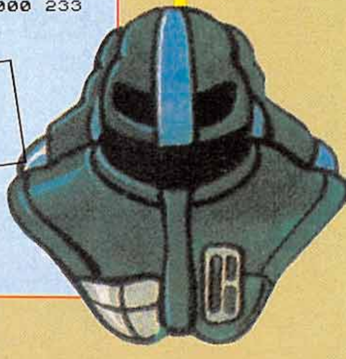
LISTADO 1

```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **     J.E BARBERO    **
  40 REM **                    **
  50 REM ************************
  60 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
  80 POKE 23658,8
  90 LOAD ""CODE 50000
 100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 POKE 50048,0
 110 INPUT " QUIERES BOMBAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 POKE 50053,0
 120 INPUT "CON CUANTAS BOMBAS Q
UIERES EMPE-ZAR (0-255) ";A: POK
E 50070,A
 130 INPUT "  QUIERES TIEMPO INF
INIT0 (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
 GO TO 150
EMIGOS (S/N) ";A$: IF A$="N" THE
N POKE 50078,0
 160 INPUT "QUIERES ANULAR RAYO
DEL TERCER  NIVEL (S/N) ";A$: IF
 A$="N" THEN POKE 50081,0
 170 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL            Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
 180 RANDOMIZE USR 50000
```

LISTADO 2

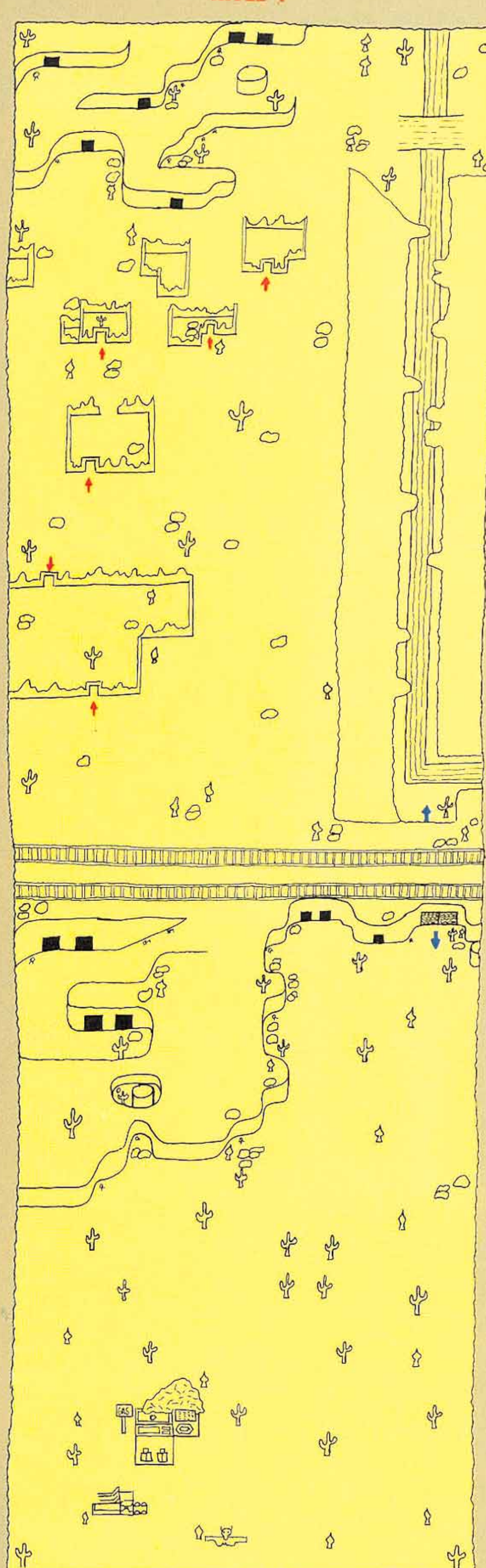
LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	DD2188A911A80B3EFF37	1127
2	CD560530F13E21320CAB	913
3	3E30320DAB3EB5320EAB	822
4	217CC31130B5016400ED	936
5	B0C3F2A93EC9320E863E	1305
6	7F32009AAF32CBA4327B	1096
7	83325A843E3E325B843E	862
8	00325C843EC332CB9032	978
9	11A33EC932E7612A0380	994
10	E9000000000000000000	233

DUMP: 50.000
N.° BYTES: 91



NIVEL 1

NIVEL 2



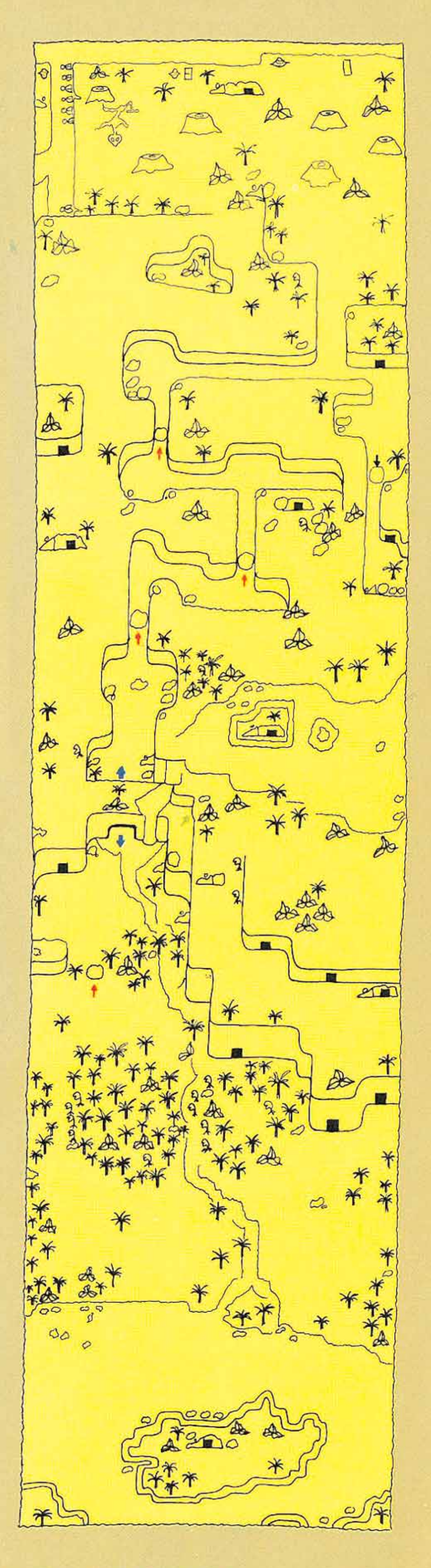
Boulder Hill

Las dos flechas azules (↓ , ↑) representan las entradas de un túnel a través del cual podremos pasar una vez abierta su entrada con una bomba.
Las flechas rojas señalan las puertas de algunas casas que tras ser derribadas con una bomba nos permitirán acceder al interior (↑).
Las puertas negras son las entradas a las cuevas. Aquí se encuentran los agentes a los que debemos buscar.
Debes buscar al agente Bruce Sato.



Prehistoria

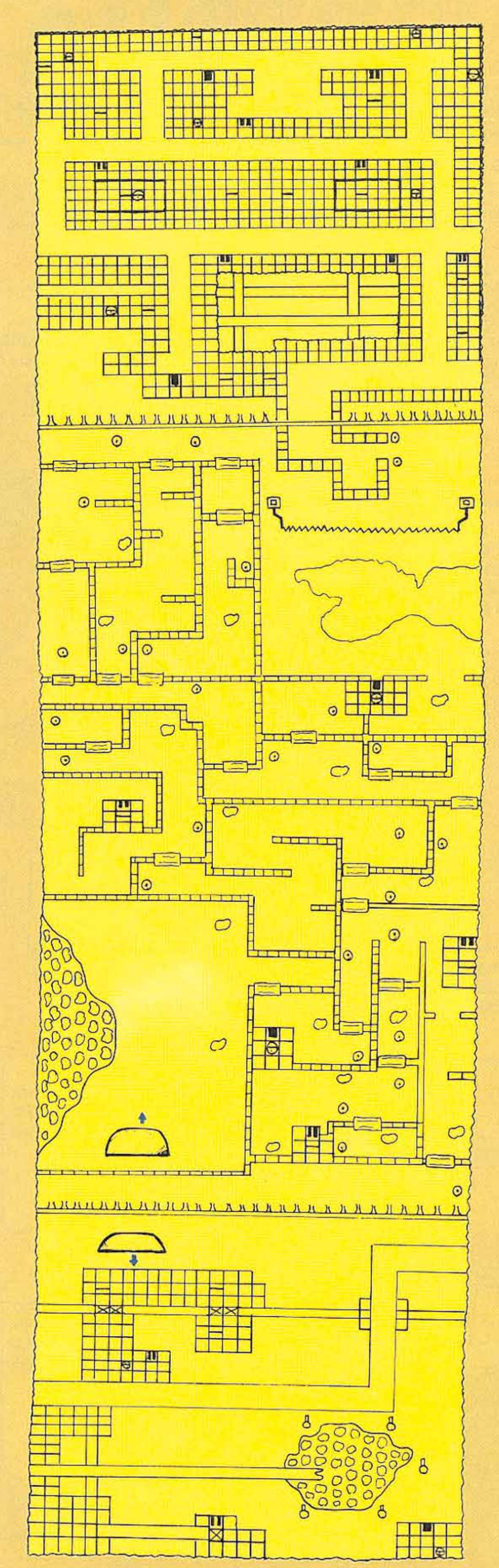
Las dos flechas azules (↓, ↑) indican las entradas de un túnel por el que podemos pasar.
Las flechas rojas (↑) señalan a algunas rocas que nos cierran el camino. Para poder pasar deberemos empujarlas hasta que se despeje el camino.
La flecha verde (↑) indica la única entrada que existe a la zona derecha del mapa. Para poder pasar deberemos colocar una bomba.
Debes buscar a los agentes Alex Sector y Jaques Lafleur.





MAPA DEL 

NIVEL 3

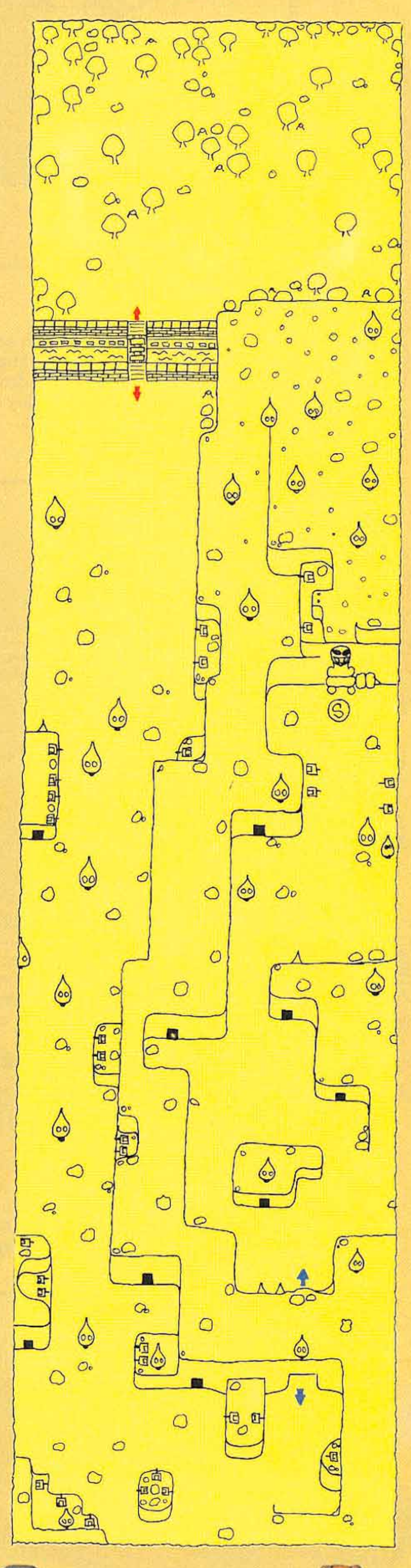


Lejano futuro

Las dos flechas azules (↑, ↓) representan las entradas de un túnel. Los círculos (⊙) representan a los interruptores de las puertas. Al pasar por encima de ellos las puertas permanecerán abiertas durante algunos segundos.
En la parte inferior del mapa hay un rayo. Coloca una bomba en los pilares de los extremos y desaparecerá. El rayo crea un campo magnético que te impide pasar.
Debes buscar a los agentes Julio López y Buddie Hawks.



NIVEL 4



Base Venom

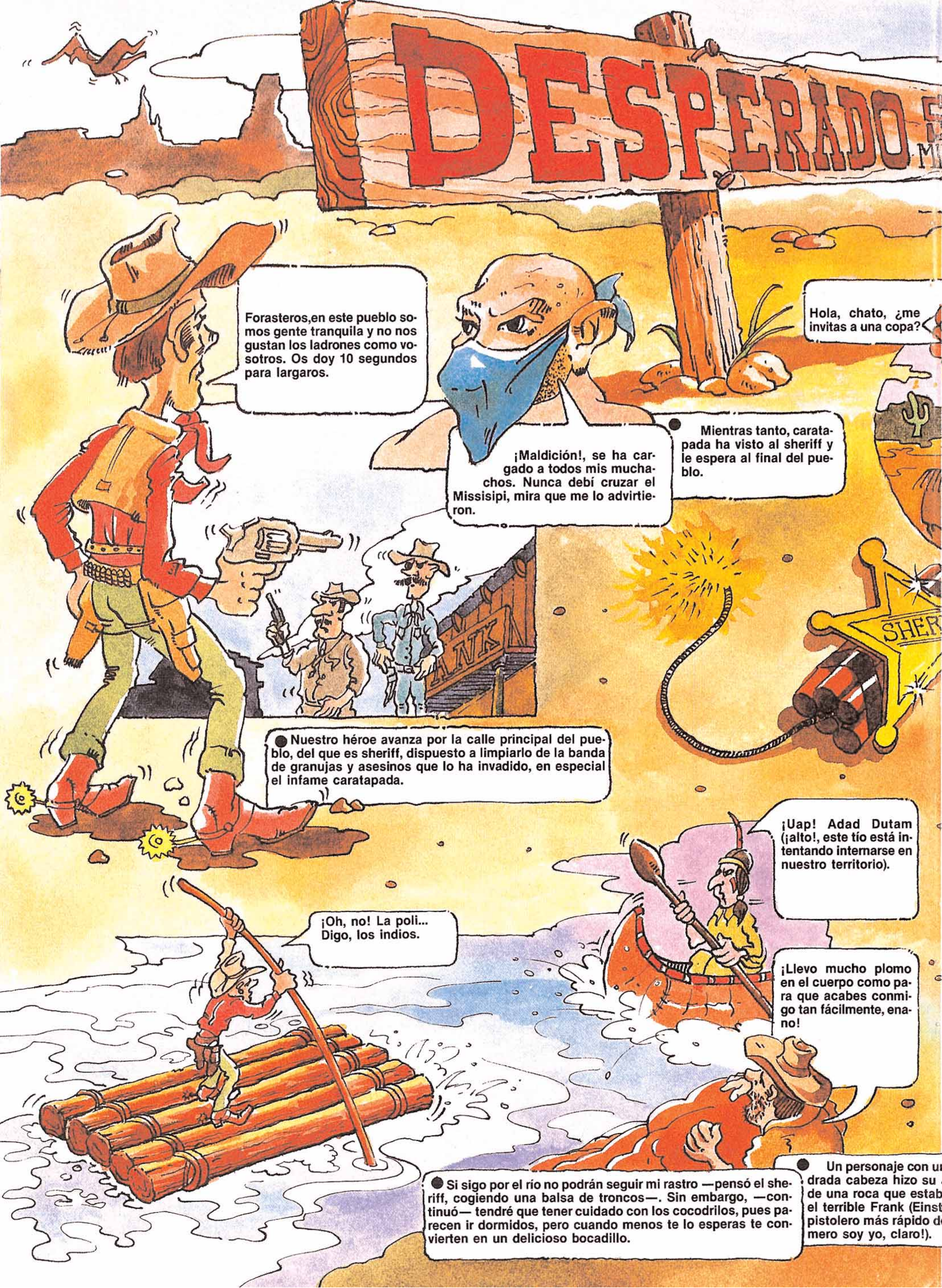
Las dos flechas azules (↑, ↓) representan las entradas de un túnel.
Las dos flechas rojas indican el camino a través del cual se puede cruzar el río (↑, ↓).
Debe buscar a los agentes Dusty Hayes y Scott Trakker.
Una vez encontrados los agentes ve a destruir la serpiente (Ⓢ). En primer lugar coloca una bomba en su cabeza para que deje de dispararte.
Después coloca una bomba en las puertas que tiene abajo. Las puertas se abrirán. Coloca otra bomba en el mismo lugar, y por último, vuelve al Vortex. Tu misión habrá concluido y podrás ver el final.



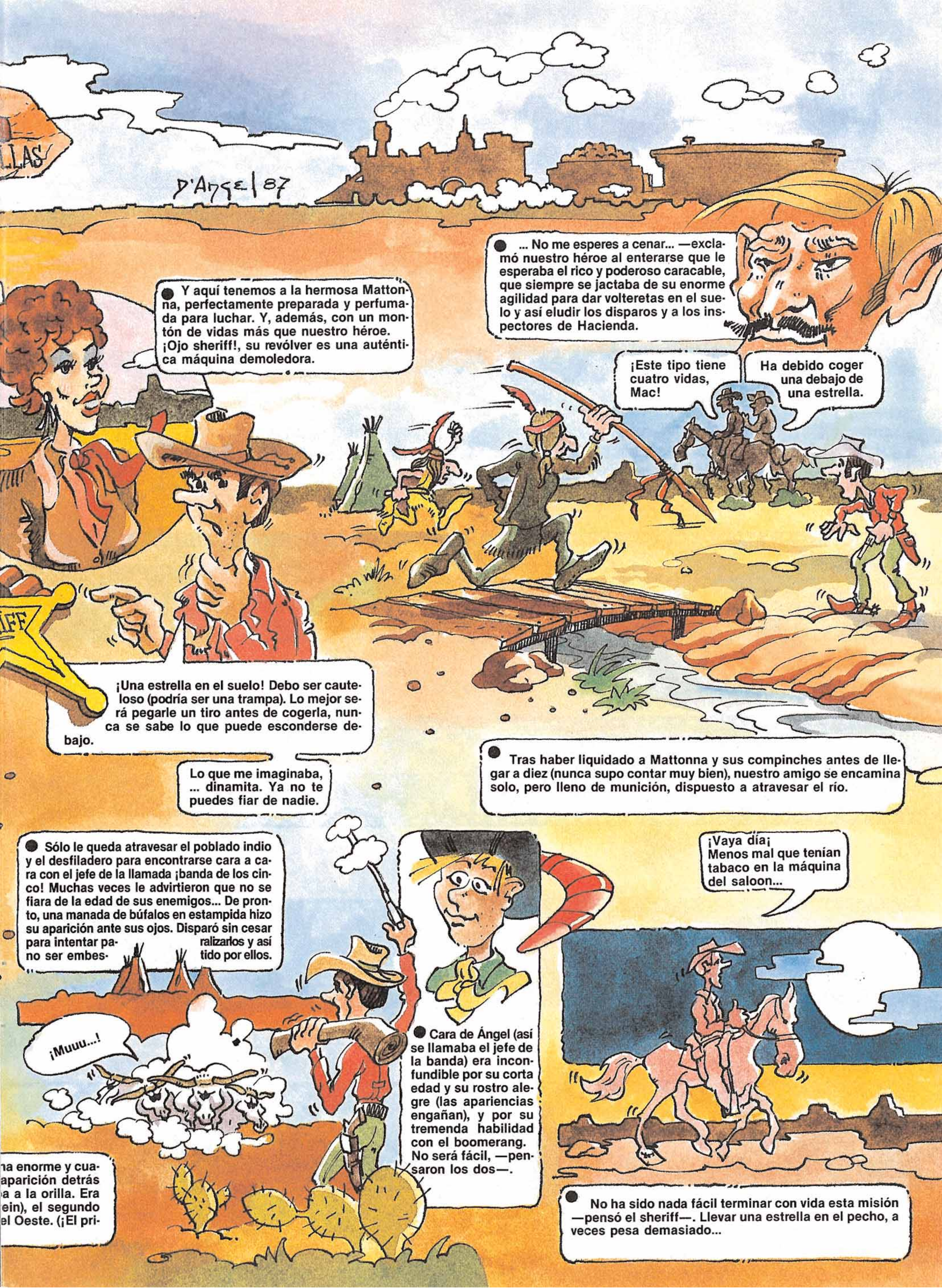


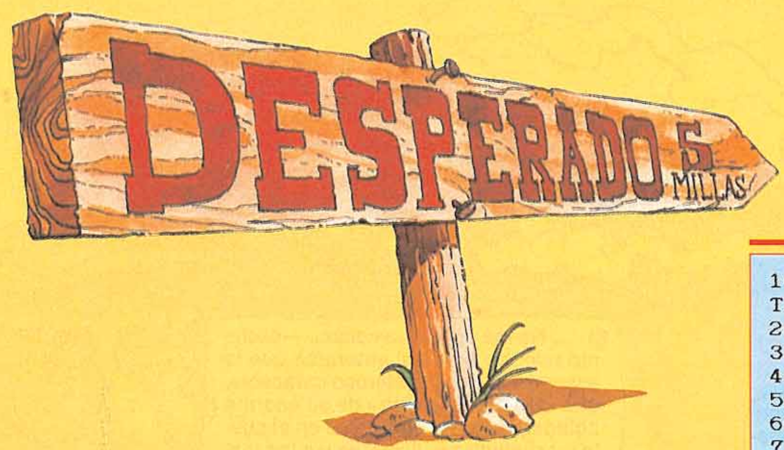






DESPERADO
Forasteros,en este pueblo somos gente tranquila y no nos gustan los ladrones como vosotros. Os doy 10 segundos para largaros.
¡Maldición!, se ha cargado a todos mis muchachos. Nunca debí cruzar el Missisipi, mira que me lo advirtieron.
Hola, chato, ¿me invitas a una copa?
Mientras tanto, caratapada ha visto al sheriff y le espera al final del pueblo.
Nuestro héroe avanza por la calle principal del pueblo, del que es sheriff, dispuesto a limpiarlo de la banda de granujas y asesinos que lo ha invadido, en especial el infame caratapada.
¡Uap! Adad Dutam (¡alto!, este tío está intentando internarse en nuestro territorio).
¡Oh, no! La poli... Digo, los indios.
¡Llevo mucho plomo en el cuerpo como para que acabes conmigo tan fácilmente, enano!
Si sigo por el río no podrán seguir mi rastro —pensó el sheriff, cogiendo una balsa de troncos—. Sin embargo, —continuó— tendré que tener cuidado con los cocodrilos, pues parecen ir dormidos, pero cuando menos te lo esperas te convierten en un delicioso bocadillo.
Un personaje con un
drada cabeza hizo su
de una roca que estab
el terrible Frank (Einst
pistolero más rápido de
mero soy yo, claro!).

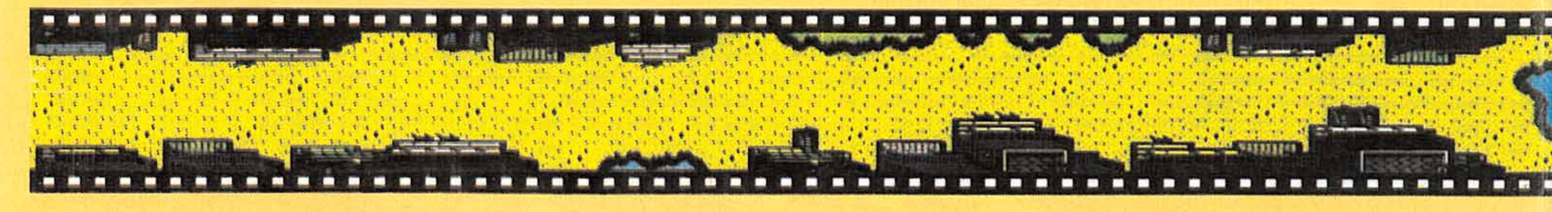

LLAS
D'ANGEL 87
... No me esperes a cenar... —exclamó nuestro héroe al enterarse que le esperaba el rico y poderoso caracable, que siempre se jactaba de su enorme agilidad para dar volteretas en el suelo y así eludir los disparos y a los inspectores de Hacienda.
Y aquí tenemos a la hermosa Mattonna, perfectamente preparada y perfumada para luchar. Y, además, con un montón de vidas más que nuestro héroe. ¡Ojo sheriff!, su revólver es una auténtica máquina demoledora.
¡Este tipo tiene cuatro vidas, Mac!
Ha debido coger una debajo de una estrella.
IFF
¡Una estrella en el suelo! Debo ser cauteloso (podría ser una trampa). Lo mejor será pegarle un tiro antes de cogerla, nunca se sabe lo que puede esconderse debajo.
Lo que me imaginaba, ... dinamita. Ya no te puedes fiar de nadie.
Tras haber liquidado a Mattonna y sus compinches antes de llegar a diez (nunca supo contar muy bien), nuestro amigo se encamina solo, pero lleno de munición, dispuesto a atravesar el río.
Sólo le queda atravesar el poblado indio y el desfiladero para encontrarse cara a cara con el jefe de la llamada ¡banda de los cinco! Muchas veces le advirtieron que no se fiara de la edad de sus enemigos... De pronto, una manada de búfalos en estampida hizo su aparición ante sus ojos. Disparó sin cesar para intentar paralizarlos y así no ser embestido por ellos.
¡Vaya día¡ Menos mal que tenían tabaco en la máquina del saloon...
¡Muuu...!
Cara de Ángel (así se llamaba el jefe de la banda) era inconfundible por su corta edad y su rostro alegre (las apariencias engañan), y por su tremenda habilidad con el boomerang. No será fácil, —pensaron los dos—.
na enorme y cua-
aparición detrás
a a la orilla. Era
ein), el segundo
el Oeste. (¡El pri-
No ha sido nada fácil terminar con vida esta misión —pensó el sheriff—. Llevar una estrella en el pecho, a veces pesa demasiado...



AMSTRAD

```
10 REM CARGADOR ´DESPERADO´ (AMSTRAD CIN
TA)
20 INPUT"NUMERO DE FASE (1/5): ",n
30 IF n<1 OR n>5 THEN GOTO 20
40 FOR i=40000 TO 40005
50 READ a:POKE i,a
60 NEXT:POKE 40006,n:RUN"!"
70 DATA &02,&D0,&07,&C9,&D1,&07
```

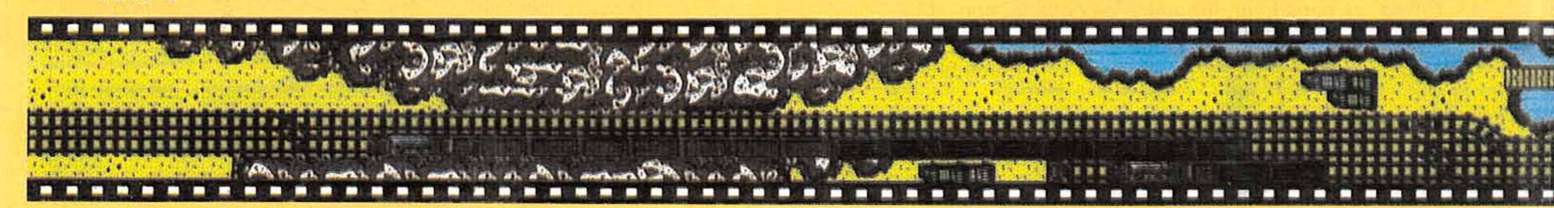
Fase 1



Fase 2



Fase 3



Fase 4



Fase 5

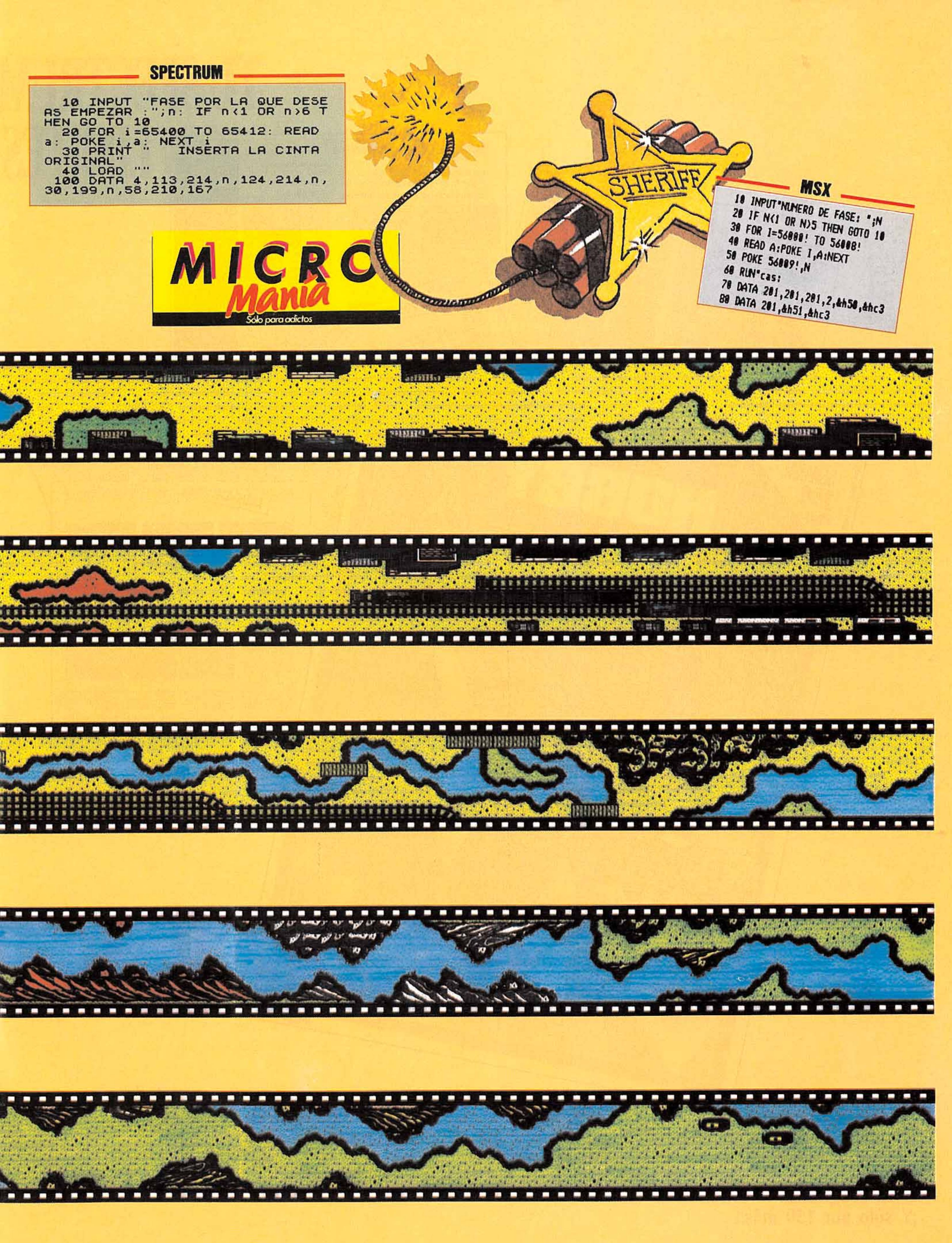


SPECTRUM

```
  10 INPUT "FASE POR LA QUE DESE
AS EMPEZAR :";n: IF n<1 OR n>6 T
HEN GO TO 10
  20 FOR i=65400 TO 65412: READ
a: POKE i,a: NEXT i
  30 PRINT "   INSERTA LA CINTA
ORIGINAL"
  40 LOAD ""
 100 DATA 4,113,214,n,124,214,n,
30,199,n,58,210,167
```

MSX

```
10 INPUT"NUMERO DE FASE: ";N
20 IF N<1 OR N>5 THEN GOTO 10
30 FOR I=56000! TO 56008!
40 READ A:POKE I,A:NEXT
50 POKE 56009!,N
60 RUN"cas:
70 DATA 201,201,201,2,&h50,&hc3
80 DATA 201,&h51,&hc3
```



TU SPECTRUM SIN LÍMITES



Todas las semanas ponemos a tu alcance la información necesaria para sacarle todo el rendimiento a tu spectrum.
Las noticias del mundo informático, el hardware que hace más potente tu ordenador.
El software más actual con la crítica de expertos y lectores.
Resolvemos todas las dudas que te plantee tu spectrum, y todos los trucos que te ayudarán a llegar a tus programas favoritos
¡Y sólo por 150 ptas.!

¡PONTE AL DIA!

BALLCRAZY
M.A.D.

COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX

FLASH GORDON
M.A.D.

COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX

DESTRUCTO
SPECTRUM
BULLDOG SOFTWARE

SPECTRUM
AMSTRAD

MOTOS
OFFICIAL NAMCO ARCADE LICENSE
M.A.D.

SPECTRUM
AMSTRAD
MSX

MASTERTRONIC

NOVEDADES A TU ALCANCE

499 pts.

SERIE M.A.D. 699 p.

En Diciembre, más de 40 NOVEDADES



DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7,
28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02

Pedro José Rodríguez Larrañaga



INDIANA JONES

El intrépido Indiana Jones, protagonista de miles de exóticas aventuras a lo largo de sus ya famosas películas, hace sonar ahora su látigo en las pantallas de los ordenadores.

En una de sus muchas correrías por la India, nuestro personaje llega a la lejana aldea de Mayapore, la cual tiempo atrás vivía feliz gracias a la protección de la sagrada y poderosa piedra de Sankara. Pero la piedra sagrada fue robada. Días tristes de devastación y miseria se abatieron sobre el pueblo y los niños de la aldea desaparecieron.

Indy descubre que los niños han sido capturados y que son tratados como esclavos en el diabólico palacio de Pankot, hogar del Maharajah. Nadie ignora que el palacio alberga a los practicantes del siniestro culto Thug, cuyo gran sacerdote, Mola Ram, ha obligado a los niños capturados a excavar en las minas en busca de piedras preciosas y las demás piedras Sankara perdidas. La acción tiene lugar en las minas situadas bajo el palacio de Pankot, donde permanecen encerrados los niños de Mayapore.



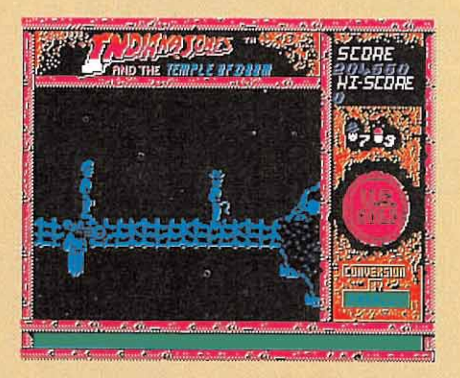
El objetivo primordial del juego es recuperar tres piedras Sankara, aunque debemos tener presente en todo momento que nos hallamos ante un arcade de habilidad en el que el breve argumento no es sino una excusa para disfrutar manejando a nuestro personaje.

Como ocurre ya en la mayoría de los juegos actuales tendremos que cargar nuevos bloques desde el cassette a medida que avanzamos en nuestra búsqueda. Cada bloque contiene tres fases o niveles de muy diferentes características.

En la primera fase, Indy se encuentra en las minas de los Thug armado con su inseparable látigo y su objetivo principal es escapar por los túneles de la mina liberando, previamente, a los nueve niños prisioneros. La segunda fase muestra a Indy viajando en una vagoneta por los raíles de la mina perseguido por los feroces guardianes Thug, a los que deberá evitar hasta que la vagoneta llegue a una vía muerta. En la tercera fase, Indy se encuentra por fin en el templo maldito, en el cual puede ver la piedra Sankara sobre la cabeza de la estatua de Kali, la diosa de la muerte. Evitando el foso mortal debe recoger la piedra sagrada y escapar de nuevo por las cavernas, pues las puertas del templo se abrirán cuando recoja la piedra Sankara. En este momento tendrás que cargar un nuevo bloque del cassette.



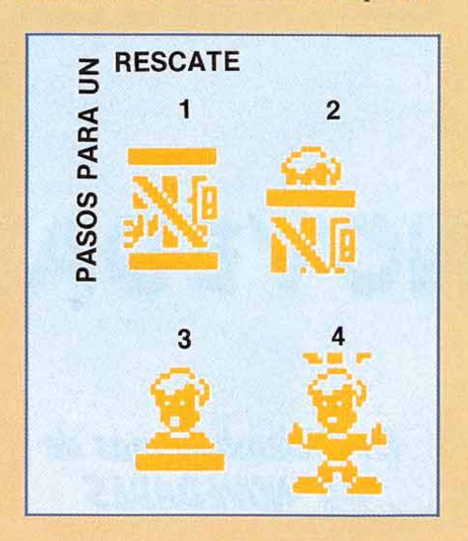
Al recoger la tercera piedra, Indy se tendrá que enfrentar a una nueva y decisiva prueba basada en escapar por un estrecho puente evitando la persecución de sus enemigos y, una vez en la otra orilla, destruir el puente de un latigazo para evitar que los malvados le sigan. El último bloque del cassette contiene únicamente la fase de la mina, pero por mucho que lo intentes no podrás encontrar la salida, pues no existe. Es extraño, pero el juego termina aquí.



Ayudas y curiosidades

Nuestro amigo Indy cuenta con cinco vidas para cumplir su misión como muestra el indicador a la derecha de la pantalla, junto al indicador de piedras recogidas.

Observa los mensajes que aparecen en una pequeña ventana en la parte inferior de la pantalla, pues te indican en todo momento lo que de-



bes hacer (si sabes algo de inglés).

Los enemigos más repelentes son los guardianes Thug, que generalmente aparecen en grupos de dos. Su contacto, como el del resto de los enemigos, es mortal a la primera y, por tanto, tendrás que evitar la mordedura de las cobras, los murciélagos gigantes, las bolas de fuego que lanza Mola Ram, el gran sacerdote Thug, y el choque con las vagonetas enemigas en la segunda fase.

Ten mucho cuidado con las caídas, que solamente son inofensivas cuando caes desde muy poca altura, tanto al vacío como al lago subterráneo en el templo maldito y recuerda que el suelo junto a la diosa Kali aparece y desaparece periódicamente.

El látigo de Indiana Jones es un arma eficaz y polivalente que tendrás que aprender a utilizar rápidamente. Puedes lanzar el látigo en cualquiera de las cuatro direcciones y utilizarlo incluso subiendo y bajando escaleras, pero ten cuidado con la perspectiva, pues a veces resulta engañosa. El látigo sirve para destruir las cerraduras que mantienen cautivos a los niños, atontar a los guardianes, destruir murciélagos, bolas de fuego y serpientes, alejar momentáneamente las vagonetas perseguidoras y saltar colgándose de ciertos salientes de las paredes. Esta última habilidad te será muy útil en la primera fase e imprescindible en la tercera para saltar sobre las aguas del lago. El látigo, además, nos ayudará a llegar a lugares a los que no podemos llegar fácilmente, lanzándolo contra unos soportes señalados en el mapa que se encuentran entre la zona en la que estamos y la que deseamos llegar y a la vez moviéndonos en esa misma dirección.

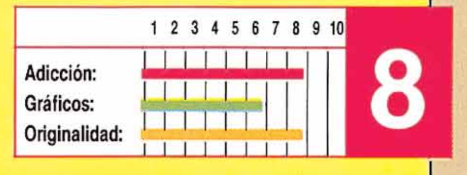
Para terminar no confundas la puerta de salida de la primera fase con otras puertas rodeadas de una gran calavera que no sirven para nada. La puerta de salida es más grande y da la sensación de poseer escaleras que bajan.

Recuerda que no es imprescindible rescatar a los nueve niños para pasar a la segunda fase. Después de jugar la primera partida, coloca la segunda cara de la cinta original que contiene los cuatro bloques y rebobina adecuadamente la cinta cuando el programa te lo pida.

Cargador de Spectrum

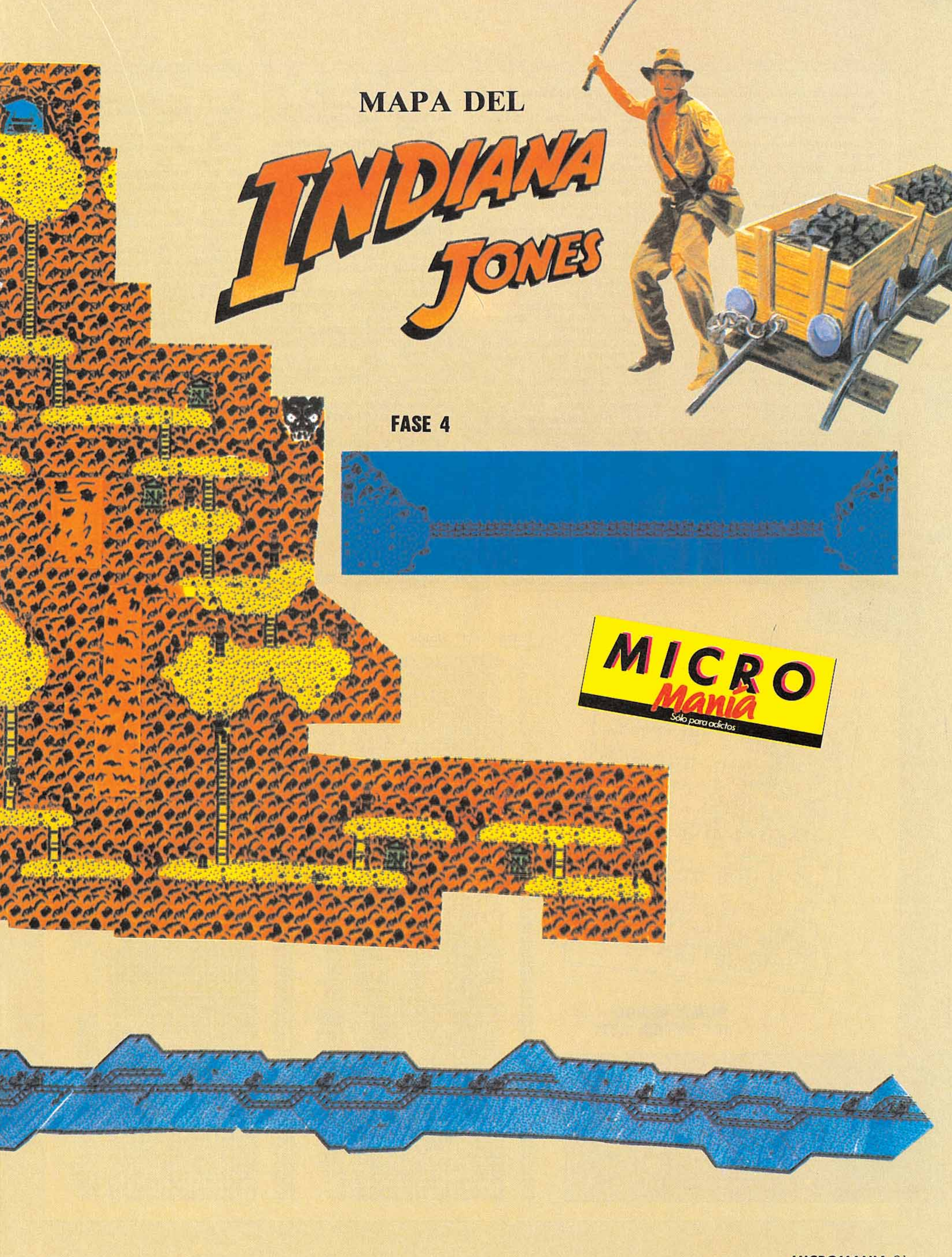
Tras teclear el Basic con LINE 10 y el Código Máquina de comienzo 63005 y 1311 bytes, podréis escoger nueve opciones: vidas infinitas, número de vidas, cargar nuevo bloque al morir, inmune a todo, quitar guardianes, bolas de fuego inmóviles y eliminar las fases que no os apetezca jugar. La inmunidad se extiende a guardianes, cobras, murciélagos y vagonetas, y con la opción de bolas de fuego inmóviles dichos ingenios aparecerán junto a la mano del gran sacerdote, pero no se moverán, resultando por tanto completamente inofensivas. Recuerda que si eliminas la primera fase eliminas también el bloque tras la escena del puente, por lo que la partida terminaría en ese momento.

Acostumbrados a tantas conversiones de rigor de máquinas recreativas y a tantos malos programas amparados exclusivamente en un nombre famoso o en una película de éxito, resulta casi inevitable cargar este nuevo programa con una fuerte sensación de escepticismo, más aún observando el sello que aparece en las carátulas. Probablemente por eso la sorpresa es mayúscula cuando observamos que el juego es francamente divertido y adictivo, de simpáticos gráficos y correctos efectos sonoros envueltos en una ambientación caracterizada por excelentes decorados sobre los cuales los sprites se mueven a gran velocidad y el protagonista responde, instantáneamente, a nuestras órdenes. Indiana Jones es un programa que aprovecha las relativamente escasas posibilidades del Spectrum para ofrecer un juego impecable, de rápido desarrollo y excelente scroll de pantalla en el cual cualquier aspecto negativo ,como los escenarios bicolores, viene dado por las limitaciones de la máquina y no por la ineficacia de sus programadores.



ENEMIGOS


FASE 1
INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM
SCORE
HI-SCORE
U.S. GOLD
FASE 3
FASE 2


MAPA DEL
INDIANA JONES
FASE 4
MICRO Manía
Sólo para adictos

AMSTRAD

```
10 '*********************************
*****
20 '*  POKES INDIANA JONES POR PABLO ARI
ZA  *
30 '*********************************
*****
40 MEMORY 35999:CLS:PRINT "ESPERA UN POC
O"
50 D=39884:L=190:RESTORE
60 READ A$:L=L+10:IF A$="*" THEN 120
70 CHECK=0:FOR X=1 TO LEN (A$)/2:B$="&"+
MID$(A$,2*X-1,2)
80 B=VAL(B$):CHECK=CHECK+B:POKE D,B
90 D=D+1:NEXT
100 READ SUM:IF SUM<>CHECK THEN PRINT "*
* ERROR EN LINEA";L;" **":STOP
110 GOTO 60
120 MODE 2:CLS
130  INPUT "VIDAS INICIALES? ",N:POKE &9
C11,N:POKE &9C27,N
140 FOR X=1 TO 3:READ A$,D,C
150 PRINT A$;" (S/N) ? ":A$="":WHILE A$<
>"s"AND A$<>"n":A$=INKEY$:WEND
160 IF A$="n" THEN POKE D,C
170 NEXT
180 MODE 1:PRINT "PON LA CINTA ORIGINAL"
190 LOAD"",36000:CALL &9CC5
200  DATA  "280DDDE121019F22089E0603C359
9DE521F0A71100A4017A00EDB03EC31213EB7323
7221C1FF11F8", 4275
210  DATA  "A7012000EDB021F0A72273A83EC3
3223A9210CA82224A9E1C9C300A43E05321699AF
326D9B3EC932", 4220
220  DATA  "0B98C3007D3A0EBEA7C03E05320E
BEA7C921CC9B1100FF016100EDB021301822419C
C35B9E00FF00", 4283
230  DATA  "000E00499CD9FCD9FCD9FCD9FC18
00005B00002E9ED0700000004000000B0B0F0F06
061A1A000002", 2940
240  DATA  "020B000A0A0C0C0E0E1010121216
160118100BF331B39A31F8BF2A340022C19C2A36
0022C39C2A38", 2423
250  DATA  "00D9AF210000013F9C5D541377ED
B02160A001A05F5D541377EDB0D901897FED497C
E63F575D21C5", 4265
260  DATA  "9C0EFFD5C921000000F32AC19CED
5BC39CCD0DBDF331B39A3E01CD0EBC3E00CD90BB
3E01CD96BB06", 4896
270  DATA  "000E00CD38BC215F9CAF46234E23
F5E5CD32BCE1F13CFE1020F0CD2D9CDD21B39A21
00C006C7DD75", 4886
280  DATA  "00DD23DD7400DD237CC60B673004
1150C01910EA31B39A3E1006F6ED792632069C3E
16CDFD9D30F5", 4210
290  DATA  "3EC6B830F02520EF06C9CD019E30
E678FED430F4CD019E30DC00DD215D9C110200ED
5F06122E0178", 4444
300  DATA  "06D7CDFD9DD2639E3EE7B8CB153E
00003E15D25C9D3A5C9C85325C9C653ABF9FAAAB
DDACDDADADDD", 5376
310  DATA  "77000609CB63280D3ABF9FC6AB83
9232BF9F0505053ABF9FC6F932BF9FDD231B7AB3
C2599DC3BE9D", 4779
320  DATA  "11EB9DED53AA9D810601D17AB3C8
DDE1189B2A5D9C11042DED52C2639E21D99D22AA
9DDDE1115000", 5093
330  DATA  "0601C3599DD17AB3CAAC9DD5DDE1
131150000603C3599DD17AB3C300FF21019F2208
9E230603C359", 4523
340  DATA  "9DCD119ED0C3049E7BE607CA0A9E
3E00C30F9E3E133D20FDA704C83EF5DBFF1FC8A9
E64028F3792F", 4986
350  DATA  "4F3E000000C32C9E37C97C215B9C
8623BEC2639E217F9C11009C01C2013600EDB0AF
06F6ED79018D", 4215
360  DATA  "7F2157AE11007DD9E131F0BFE5FB
C9FB0600A7610FDF3C921659EAF772B7CB5C2669E
21E69EAF7723", 5410
370  DATA  "7CB520F9AF06F6ED791EFF3E070E
3BCDC89E3E050E0ACDC89E3E0A0E0FCDC89E01E2
04CDC29E3E05", 4534
380  DATA  "0E05CDC89E3E0A0E0FCDC89E01C4
09CDC29E1D20D521BD9E1100000105000EDB0C701
897FED490B78", 4004
390  DATA  "B120FBC906F4ED7906F6ED78F6C0
ED79E63FED7906F4ED4906F64FF600ED79ED49C9
D905C2359F13", 6106
400  DATA  "1300007BFEAC201821649F22029E
23D93E0FC3119ED921E69E22029E1EA61002ED5F
1607297BD6A6", 3768
410  DATA  "A71F4F060021BC9F097E01C09F07
6F2600091F4F3E50914F06057A16C4D9C3119E78
32579F06027E", 3407
420  DATA  "1213237E121B7AC60857230D2007
21C09F10EC1005C010E7100006003E03CB653E03
3E03D9C3119E", 2973
430  DATA  "D921BC9F06027EE6072003351005
1E2016403D2310F006031C3E0835F2979F3E0536
4F1C2B35F297", 3022
440  DATA  "9F3E02364F2B3526002EE021049E
22029ED9C3119E2843292031393837204150504C
454259204153", 2870
450  DATA  "534F434941544553202020216E77CC
CC66CCEEDD66EE66CC6677CC0000118833001100
1100110011000", 4133
460  DATA  "77EE000033CC6666006633CC6600
666677EE000033CC6666006611CC0066666633CC
000011CC33CC", 3655
470  DATA  "66CCCCCCFFEE00CC11EE000077EE
6622660077CC0066666633CC000033CC66666600
77CC66666666", 4437
480  DATA  "33CC000077EE6666006600CC1100
11001100000033CC6666666633CC6666666633CC
000033CC6666", 3621
490  DATA  "666633EE0066666633CC0B00", 1
193
500 DATA "*"
510 DATA "VIDAS INFINITAS EN PRIMERA FAS
E",&9C16,&3A
520 DATA "PASAR DE FASE AL PERDER LAS VI
DAS",&9C25,&C9
530 DATA "PSEUDOINMUNIDAD",&9C1B,&3A
```

Numero de Vidas:
Poke &9916,n
Vidas Infinitas:
Poke &7E0D,0
Inmunidad:
Poke &980B,&C9

SPECTRUM

LISTADO 1

```
10 REM Cargador Indiana Jones
20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS : LOAD ""CODE 63005,1311: POK
E 23658,8: CLS
40 INPUT "Quieres vidas infini
tas? "; LINE a$: IF a$(1)<>"s" T
HEN POKE 63593,0: POKE 63596,0:
INPUT "Numero de vidas? ";a: POK
E 63586,a
50 INPUT "Cargar bloque al mor
ir? "; LINE a$: IF a$(1)<>"s" TH
EN POKE 63602,0
60 INPUT "Quieres ser inmune a
todo? "; LINE a$: IF a$(1)<>"s"
THEN POKE 63621,0
70 INPUT "Quitar guardianes? "
; LINE a$: IF a$<>"s" THEN POKE
63624,0: POKE 63627,0
80 INPUT "Bolas de fuego inmov
iles? "; LINE a$: IF a$<>"s" THE
N POKE 63630,0
90 LET a=63612: FOR n=1 TO 3:
INPUT "Eliminar fase "+STR$ n+"?
"; LINE a$: IF a$(1)<>"s" THEN
POKE a,0
100 LET a=a+3: NEXT n
110 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 150: INK 0: POK
E 23624,0: CLS : FOR n=1 TO 3: R
ANDOMIZE USR 1366: NEXT n: RANDO
MIZE USR 63031
120 SAVE "INDIbas" LINE 10: SAV
E "INDIbin"CODE 63005,1311: VERI
FY "": VERIFY ""CODE
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 1.311

Vidas infinitas:
POKE 37296,0
POKE 33948,0
Número de vidas:
POKE 34123,N
Cargar un nuevo bloque al morir:
POKE 25156,1
POKE 25157,0
Inmune a todo:
POKE 31310,201

Quitar guardianes:
POKE 31691,201
POKE 31787,201
Bolas de fuego inmóviles:
POKE 30233,201
Eliminar primera fase:
POKE 26313,201
Eliminar segunda fase:
POKE 35535,201
Eliminar tercera fase:
POKE 34553,201

LISTADO 2

Línea	Datos	Control	Línea	Datos	Control
1	0E0021F63298A557E8FE	1233	67	00000000000000000000	0
2	94FD1800005B000010F8	780	68	00000000000000008030	176
3	19F800000000F3ED7B5F	971	69	1045F3DD2163FA2A61FA	1320
4	FACDC7F81E013E08D3FE	1468	70	DD7E0307070 7E6073C4F	747
5	2632069C3E16CD11F730	851	71	57D9DD6E00DD6601DD46	1250
6	F53EC6B830F02520EF06	1291	72	0278E63F5FDD7E03E61F	1121
7	C9CD15F730E678FED430	1586	73	8787875778010400DD09	847
8	F4CD15F730DC3EC3322C	1336	74	0707E603FD67434DFE02	1003
9	F7DD2135F6110200ED5F	1151	75	3005FD6A424D543CCDEB	1139
10	06122E017806D7CD11F7	881	76	F9D92B1520C906005 17A	972
11	D03EE4B8CB153E16D27C	1324	77	D9CD33F9CDEBF9D98047	1875
12	F63A34F6853234F6653A	1242	78	1520F278B720EB7CB520	1202
13	C3F8AAABDDACDDADADDD	1965	79	A5FD213A5C215827D9C9	1179
14	7700060ACB63280D3AC3	743	80	CDDEF9ED7342F9F9F1E1	2058
15	F8C6C2839232C3F80505	1420	81	D1C1FDE1310000B7C8FD	1565
16	053AC3F8C64232C3F8DD	1484	82	7CFE02301CCDB5F9CDCF	1503
17	231B7AB3C279F6C3D9F6	1582	83	F9CD9CF93EFF05C06962	1576
18	1106F7ED53C5F6810602	1170	84	CD81F94D54FD453EFF1D	1412
19	D17AB3C8DDE118A02A35	1435	85	C03CC9CDB5F9CDCFF9CD	1954
20	F6110042ED52C26FF821	1234	86	81F93EFF05C04369CD9C	1425
21	F4F622C5F6DDE1110100	1431	87	F94D3EFF15C03CC9FD7C	1494
22	0602C379F6D17AB3CAC7	1481	88	B7EA89F92DC92CC9247C	1454
23	F6D5DDE1131101000604	952	89	E607C07DC6206FE6E0C8	1549
24	C379F60606D17AB3C8DD	1505	90	7CD60867C9FD7CB7EA8B	1583
25	E1C379F6CD25F7D0C318	1703	91	F9257C2FE607C07DD620	1257
26	F77BE607CA5BF73E00C3	1404	92	6F2FE6E0C87CC60867C9	1446
27	23F73E133D20FDA70420	912	93	FD7CB77CEABDF92FE607	1640
28	03C96FF8DBFE1FC8A9E6	1666	94	C0E57C1F1F1FE603F658	1205
29	2028F1792F4F3E00F608	876	95	67CDCFF9E1C9D5EB2A5F	1775
30	D3FE37C9D905C289F71C	1549	96	FA73237223225FFAEBD1	1372
31	7BFEFE201821ACF72216	1195	97	C96F2600878785876F01	1000
32	F723D93E10C325F7D921	1306	98	05FA09C9E5C5F5D97AD9	1692
33	43F72216F71EFB180100	923	99	CDDEF9010A00092203FA	983
34	160A7BD6FB4F060021C4	934	100	F1C1E1ED730CFA310000	1322
35	F8097E01803D6F260009	731	101	FDE5C5D5E5F5310000C9	1616
36	4F3E50914F06037A1640	662	102	00000000000000000000	0
37	D9C325F77832A3F70604	1286	103	00000000000000000000	0
38	7E1214230D20072175FB	652	104	00000000000000000000	0
39	10F41805C810EF180006	774	105	00000000000000000000	0
40	003E02CB65D9C325F7D9	1281	106	00000000000000000000	0
41	21C4F806027EE6072803	891	107	00000000000000000000	0
42	3518051E2016403D2310	342	108	00000000000000000000	0
43	F006031C3E0835F2DFF7	1112	109	00000000000000000000	0
44	3E05364F1C2B35F2DFF7	1036	110	1BC03600164009210947	481
45	3E02364F2B3526002EE0	601	111	49011F40C1370040C117	697
46	2118F72216F7D9C325F7	1303	112	E0501021FF5750015A50	946
47	220CF8ED530EF8DD7E00	1223	113	01015B50C1027A574201	644
48	AEDD770023DD230B78B1	1113	114	595781023A5003015C50	621
49	C81B7AB320ED2A0CF8ED	1336	115	C1039B57440178578104	847
50	5B0EF818E40000000 07C	729	116	1950050 13D50C105BC57	725
51	2133F68623BE20562100	840	117	460197578106F8480701	772
52	0022C5F62216F7AF322C	1049	118	1E50C107DD5747012140	787
53	F732ABF63288F63A84F7	1631	119	01072240010723400106	220
54	673A63F74F0603693600	754	120	24400105254001052640	315
55	2C10FB247CE60720F221	1015	121	01042740010428400104	222
56	004011001 8DD21D89B01	731	122	2940010 44A4001034B40	391
57	283FDDE5C5CDE9F7C1DD	1849	123	01034C4001034D400103	293
58	E12137F6110C01CDE9F7	1274	124	4E4001034F400102A640	522
59	3E05324B85AF32B09132	921	125	CB024150C8255540CA04	942
60	9C842101002244620000	522	126	0A40CC012A40CC015040	734
61	000003EC932C86632CF	872	127	C5223640C9018F40C621	989
62	8A32F986324E7A32CB7B	1197	128	D940C601B140C421D540	1227
63	32287C321976C9000000	611	129	C401D140C421C440C201	1154
64	00000000000000000000	0	130	E340DC010148D607E148	1105
65	00000000000000000000	0	131	D6034950CE251948C607	915
66	00000000000000000000	0	132	81000000000000000000	129



SPECTRUM
TERRA COGNITA
SNOOKER
GHOST HUNTER
SUPER ROBIN HOOD
TRANSMUTER
WHITE HEAT
STAR RUNNER
BRAINACHE
BMX SIMULATOR
COMMODORE
BMX SIMULATOR
TERRA COGNITA
RED MAX
CREATIONS
MR. ANGRY
ARMOURDILLO
AMSTRAD
TERRA COGNITA
SNOOKER
GHOST HUNTER
SUPER ROBIN HOOD
GRAND PRIX
BMX SIMULATOR
MSX
BMX SIMULATOR
SNOOKER
¿Por que vas a pagar mas?
Code Masters
550 ptas.
+ IVA
otra exclusiva de
SERMA
GRAND PRIX Simulator
AMSTRAD SCHNEIDER 464/664/6128
BMX Simulator
COMMODORE 64/128
NEW ACTION REPLAY OPTION
— By Richard Darling Author of original Bestseller BMX Racer
Super ROBIN HOOD
SPECTRUM 48K/128K
BY MARK BALDOCK
CREATIONS
COMMODORE 64/128
HAWK PATROL, SNAKE PIT, BOUNCER
EXCITING GAMES MADE WITH THE FAMOUS GAMES CREATOR BY RICHARD & DAVID DARLING
GAMES CREATOR INCLUDED!! MAKE YOUR OWN ORIGINAL GAMES
TERRA COGNITA
— BY STEPHEN CURTIS C64 CONVERSION BY MARTIN SEXTON
FAST LOADER
RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A
KONAMI SHOP. FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28028 MADRID.
TITULO: SISTEMA:
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION: COD. POSTAL:
POBLACION: PROVINCIA:
FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO ☐ POR TALON BANCARIO ☐ (más gastos de envío)



...Y AHORA MUCHO MAS BARATO
SERMA
OFERTA ESPECIAL NAVIDAD SERMA
ALBUM DE PLATINO
Seguro que ya conoces la serie CODEMASTER.
Ahora SERMA te ofrece la OPORTUNIDAD
de conseguirla, en el sistema que prefieras,
en un sensacional ALBUM conteniendo
los mayores EXITOS CODEMASTER
y, además, a un ¡PRECIO EXCEPCIONAL!
ALBUM DE 8 CASSETTES SPECTRUM
2.850 ptas.
ALBUM DE 6 CASSETTES AMSTRAD O COMMODORE
2.200 ptas.
ALBUM DE 4 CASSETTES MSX
1.860 ptas.
RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A KONAMI SHOP. FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28028 MADRID. TEL. 255 75 63.
TITULO:
SISTEMA:
NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCION:
COD. POSTAL:
POBLACION:
PROVINCIA:
FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO ☐
TALON BANCARIO ☐



Jesús Pérez Sicilia

Quien haya seguido más o menos de cerca la historia del software, habrá observado cómo en la mayoría de los casos el título de cada programa tiene una justificación. Desde aquí os invitamos a averiguar con nosotros cuál es el verdadero nivel de histeria de este nuevo programa de Software Projects.

Una secta de fanáticos conspiradores han conjurado a una extraña bestia infernal, a la que identifican como Entidad Ancestral, con el propósito de lanzarla a través de las barreras del tiempo para trastornar el futuro equilibrio de las Potencias.

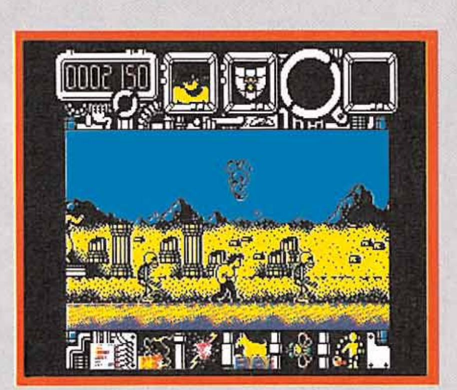
El único superviviente de la antigua élite constituida por el conocido «Cuerpo del Tiempo» ha sido elegido por la federación de la Ley y el Orden para evitar la catástrofe.

El juego

Nuestro objetivo es desenmascarar a los tres conspiradores creadores de la Bestia que constituyen la amenaza.

Existen tres fases en el juego. Cada una tiene peligros, objetos y escenarios propios. Sucesivamente son: la Antigüedad Clásica, una muralla medieval y un entorno futurista.

En cada tiempo está la solución para averiguar la identidad secreta de uno de los conspiradores. Para ello se cogerán todas las estrellas del nivel. Conforme lo vamos haciendo en el panel superior se irá configurando la imagen del conspirador correspondiente. Una vez descubierto aparecerá la Entidad Ancestral con el firme propósito de no dejar que información de semejante magnitud sea divulgada.

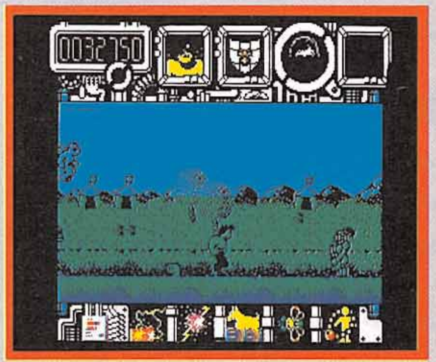


Tendrás que rebasarla para pasar al siguiente nivel.

Las armas

Ojo de Láser: es la que portas al comenzar el juego. Permite matar enemigos a una distancia corta.

Arma-Láser: mucho más potente que el Ojo, ya que es un disparo que cubre todo el frontal.

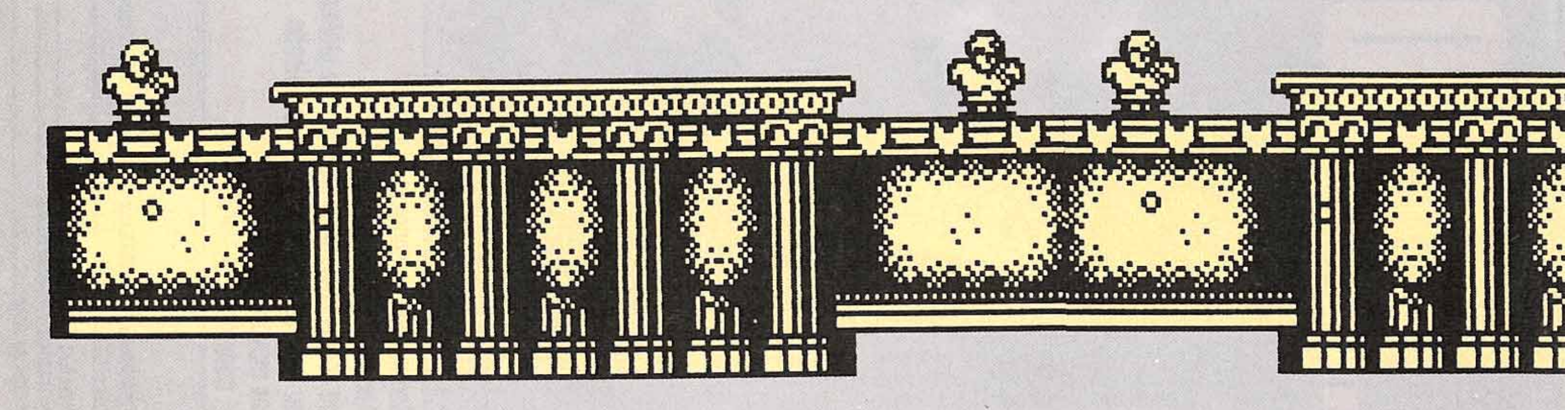


Guardian Force: con este arma dispondrás en tu arsenal de un disco-boomerang. Rebaja considerablemente la fuerza del guardián. Si lo posees, rápidamente estará vencido.

Jet Pack: consigues la ingravidez.

Bolas Eléctricas: podrás contar con varias bolas gravitando a tu alrededor y arrasando lo que encuentren a su paso.

El Ojo de Láser y el Arma-Láser no son compatibles. El uno anula al



otro. Las tres últimas armas no son permanentes, sino que pierden su efectividad pasado un tiempo.

Para elegir el arma indicada por la flecha en el panel, se pulsa BAJAR y, una vez en posición frontal, DISPARO. Si ha sido el Jet Pack, para usarlo nos colocamos de frente y luego ARRIBA.

Objetos

En todo el recorrido encontraremos cuatro tipos de objetos especialmente útiles, que son: **bustos, gárgolas, calaveras y satélites.**

Todos ellos son inmóviles y, a su vez, disparan, por lo que constituyen cierto peligro al tener que recogerse forzosamente. Al disparar sobre ellos pueden transformarse en dos posibles formas:

Limones: sirven para seleccionar el arma a utilizar. Al recoger uno avanzará un lugar el cursor indicador del panel.

Estrellas: son las piezas que forman el puzzle del conspirador de turno.

Además de éstos, existen una especie de resortes que aparecen esporádicamente (y no permanecen mucho tiempo en el sitio) que, al aplas-

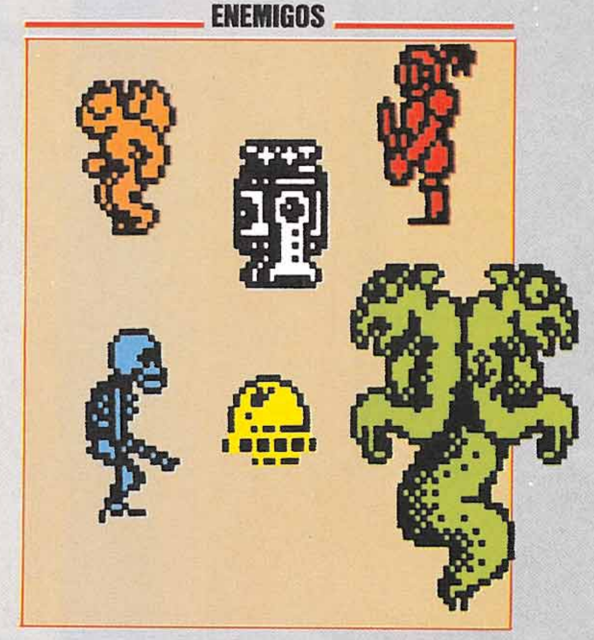


tarlos, hacen la misma función que los limones.

Enemigos

Los hay muy numerosos, en todo el escenario y de diversa índole: esqueletos, gárgolas aladas, caballos, velocísimas armaduras, bolas saltarinas lanza-granadas, robots, módulos volantes y, sobre todo, la Gran Bestia, al final de cada nivel. Para eliminar a ésta es preciso acertarle de lleno numerosas veces, a los demás, con un solo disparo basta.

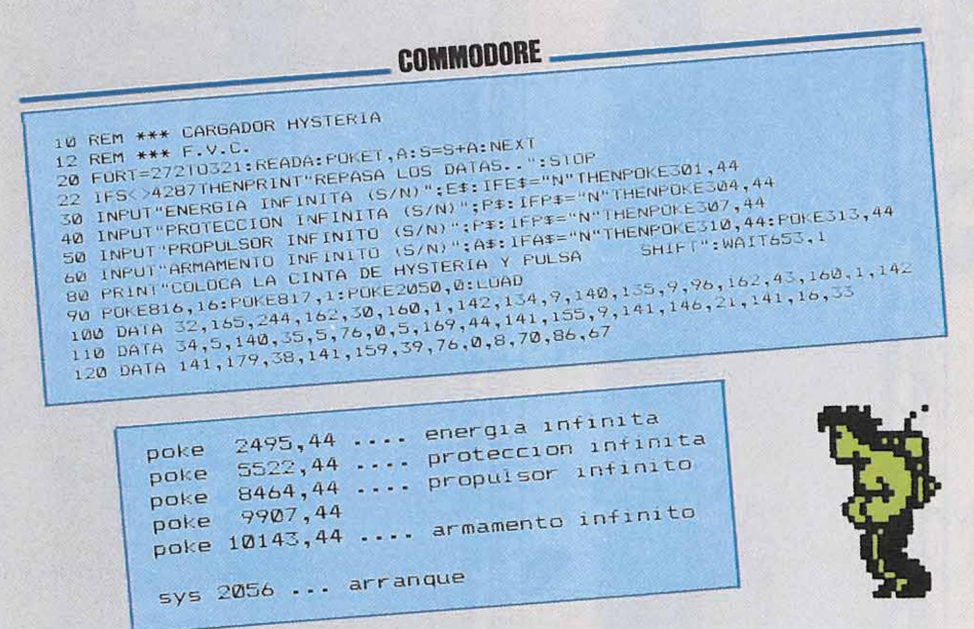
ENEMIGOS



Las ayudas

Tengamos el casillero de energía al completo o vacío, con el POKE de vida infinita seremos permanentemente inmortales. Además, al coger un objeto, pisar un resorte o topar con algún enemigo, diponemos del Jet Pack. De todas formas, si queremos que, para llegar al final, no sea necesario más que pasar la primera fase, también hay un POKE para ello.

COMMODORE



```
10 REM *** CARGADOR HYSTERIA
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=272TO321:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>4287THENPRINT"REPASA LOS DATAS..":STOP
30 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE301,44
40 INPUT"PROTECCION INFINITA (S/N)";P$:IFP$="N"THENPOKE304,44
50 INPUT"PROPULSOR INFINITO (S/N)";P$:IFP$="N"THENPOKE307,44
60 INPUT"ARMAMENTO INFINITO (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE310,44:POKE313,44
80 PRINT"COLOCA LA CINTA DE HYSTERIA Y PULSA     SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,134,9,140,135,9,96,162,43,160,1,142
110 DATA 34,5,140,35,5,76,0,5,169,44,141,155,9,141,146,21,141,16,33
120 DATA 141,179,38,141,159,39,76,0,8,70,86,67
```

```
poke  2495,44 .... energia infinita
poke  5522,44 .... proteccion infinita
poke  8464,44 .... propulsor infinito
poke  9907,44
poke 10143,44 .... armamento infinito

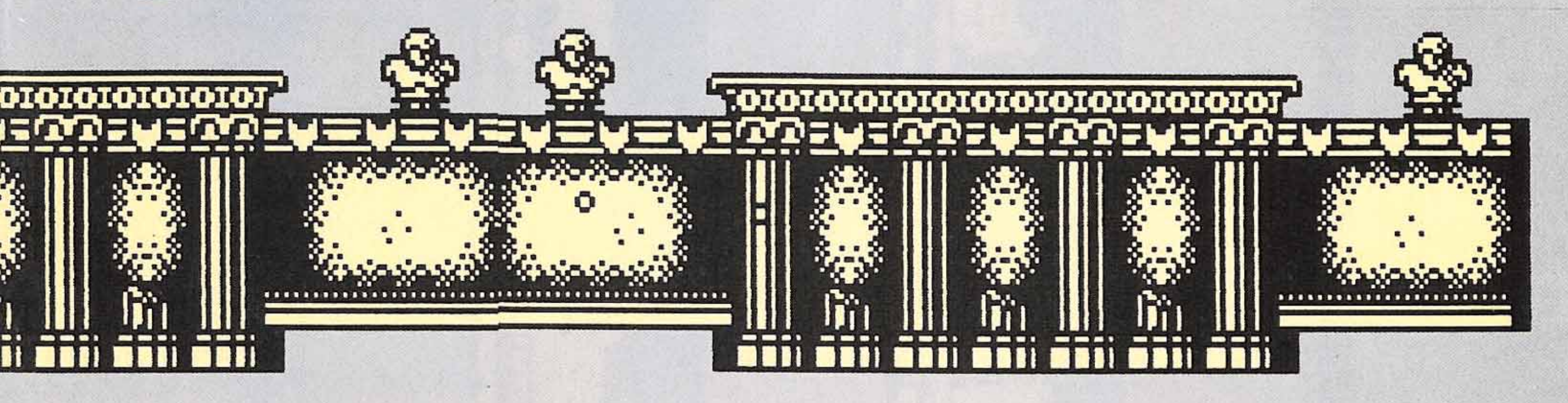
sys 2056 ... arranque
```

SPECTRUM



```
  10 REM --/CARGADOR HYSTERIA/--
  20 REM ---------/POR/---------
  30 REM ---/JESUS P.SICILIA/---
  40 REM -----/CORDOBA '87/-----
  45 REM
  50 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 25343
  60 LET V=138: LET N=194: POKE
23658,8
  70 INPUT "VIDA INFINITA?(S/N)
", LINE V$: IF V$="S" THEN LET V
=0
  80 INPUT "TERMINAR EN EL NIVEL
1?(S/N) ", LINE N$: IF N$="S" T
HEN LET N=202
  85 PRINT AT 11,5; INK 4;"PASA
EL BASIC ORIGINAL"
  90 LOAD ""SCREEN$
 100 POKE 23739,111
 110 LOAD ""CODE
 120 POKE 44607,V: POKE 36097,N
 130 RANDOMIZE USR 45066
```

Vida infinita POKE 44607,0
Terminar en el 1.er nivel POKE 36097,202



MAPA DEL HYSTERIA



FASE 1 A

limones

gárgola

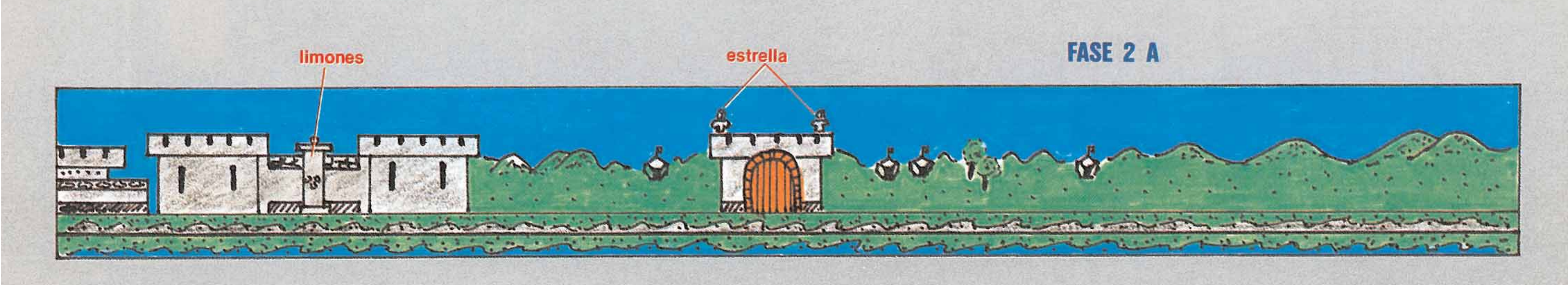
estrella

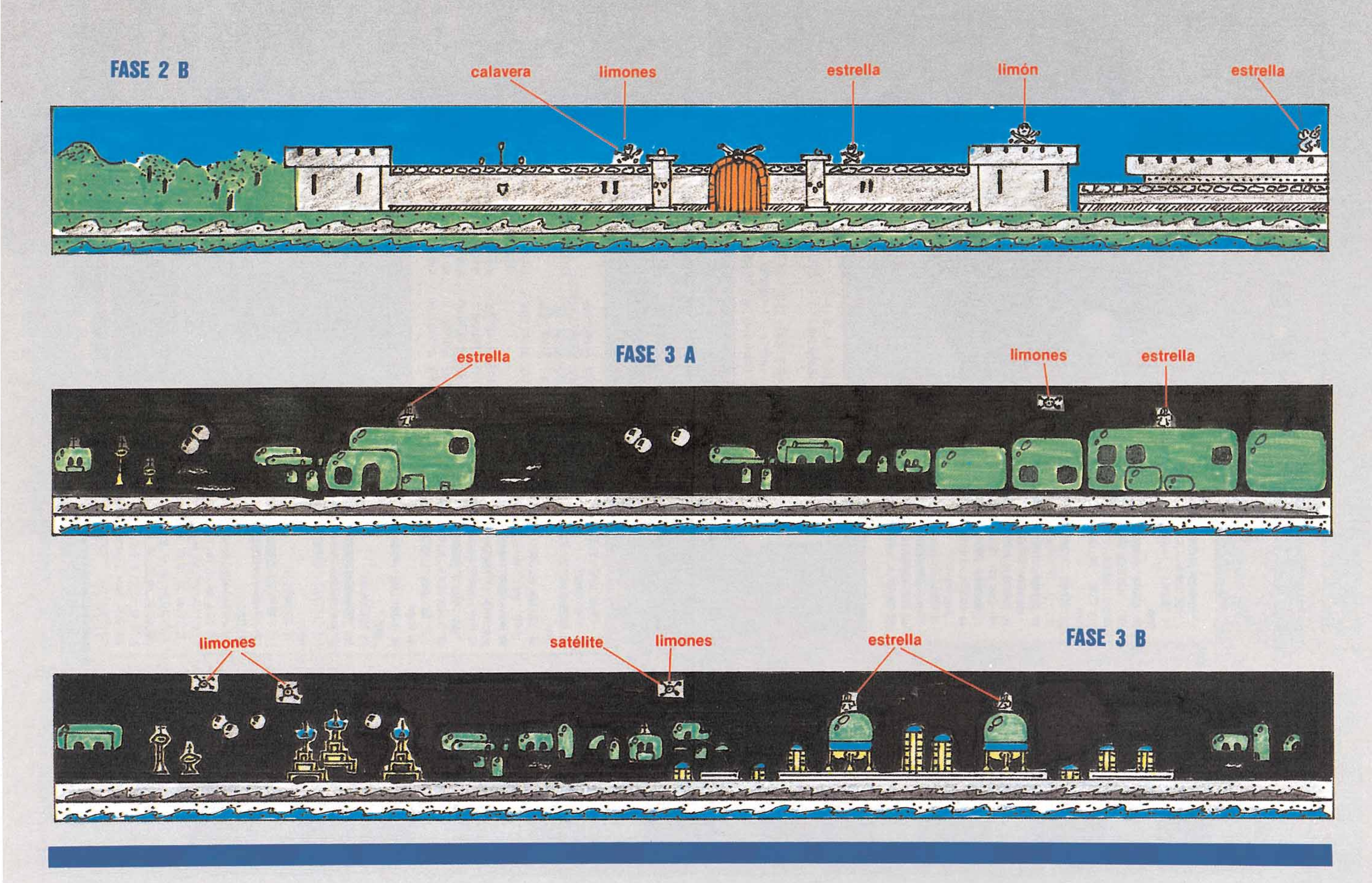
FASE 1 B

estrella

estatua

FASE 2 A




FASE 2 B
calavera
limones
estrella
limón
estrella
estrella
FASE 3 A
limones
estrella
limones
satélite
limones
estrella
FASE 3 B

CARGADORES

STROMBRIGNER MSX

```
1 'CARGADOR STORMBRINGER
2 'POR MARCOS.J.B
10 COLOR15,1,1:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:SCR
EEN0
15 LOCATE0,23:INPUT"CUANTA ENERGIA (1-
127) ";C%:IFC%<1OR C%>127THENGOTO15
20 M=1:LOCATE0,23:INPUT"ENERGIA INIFIN
ITA (S/N) ";A$:IFA$="S"THEN E%=0:ELSE
E%=1
30 LOCATE0,23:INPUT"CUANTO TIEMPO (1-2
55) ";T%:IFT%<1OR T%>255THENGOTO30
40 LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A BEARWOOLF
 ";A$:IFA$="S"THENB%=201:ELSE B%=0
50 SCREEN2,0,0:OPEN"GRP:"AS#1:LINE(38,
78)-(209,90),15,B:PRESET(40,80):PRINT#
1,"CARGANDO STORMBRINGER"
60 COLOR0,0,0:BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:
",R:BLOAD"CAS:"
70 POKE&HB741,C%:POKE&H8BF2,T%
75 IFE%=0THENPOKE&H8EB9,0:POKE&H93BC,0
80 IFB%THENPOKE&H9561,B%
85 COLOR0,0,0:DEFUSR=&H8598:A=USR(A)
```

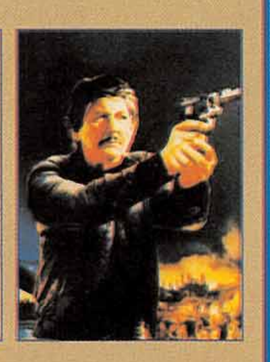



```
POKES STORMBRINGER M.S.X.
POKE &HB741,n ENERGIA (1-127)
POKE &H8EB9,0
POKE &H93BC,0 ENERGIA INFINITA
POKE &H8BF2,n TIEMPO (1-255)
POKE &H9561,201 INMUNE A BEARWOOLF
```

DEATH WISH 3 MSX

```
10 'POKES DEATH WISH 3
20 'POR MARCOS.J.B
30 SCREEN0:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:M=1:DIM
H(3)
40 LOCATE0,23:INPUT"DISPAROS INFINITOS
 (S/N) ";A$:IFA$="S"THENH(M)=1
50 M=M+1:INPUT"INMUNE A GOLPES (S/N) "
;A$:IFA$="S"THENH(M)=1
60 M=M+1:INPUT"INMUNE A DISPAROS (S/N)
 ";A$:IFA$="S"THENH(M)=1
80 CLS:LOCATE5,10:PRINT"INTRODUCE LA C
INTA ORIGINAL":LOCATE12,12:PRINT"Y PUL
SA PLAY"
90 BLOAD"CAS:":POKE&HD829,0:POKE&HD82A
,&HDA
95 RESTORE200
100 FORM=&HDA00TO&HDA46:READA$:A=VAL("
&H"+A$):POKEM,A:S=S+A:NEXT
105 IFS<>6890THENPRINT"ERROR EN DATAS"
:END
110 RESTORE210
115 FORM=1TO3:READA$,B:A=VAL("&H"+A$)
120 IFH(M)=1THENPOKEA,B
125 NEXTM
130 DEFUSR=&HD800:A=USR(A)
200 DATA 3A,43,DA,3C,32,43,DA,FE,6,28,
4,CD,36,D8,C9,3A,44,DA,A7,28,9,21,0,C3
,22,79,9C,22,1A,9F,3A,45,DA,A7,28,5,3E
,0,32,1D,A1,3A,46,DA,A7,28,10,AF,32,72
,A8,32,80,A8,32,83,AD,32,7A,A8,32,7D,A
D,C3,00,87,C9,0,0,0,0
210 DATA DA44,1,DA45,1,DA46,1
```

POKE &H9C79,0 POKE &H9C7A,&HC3 POKE &H9F1A,0 POKE &H9F1B,0	Disparos infinitos
POKE &HA11D,0	Inmune a golpes (puñetazos, mazazos, etc.)
POKE &HA872,0 POKE &HA880,0 POKE &HAD83,0 POKE &HA87A,0 POKE &HAD7D,0	Inmune a disparos (el chaleco quedará como un colador pero no te afectará lo más mínimo)



SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 29, página 68
MAPA: Micromanía 29, página 69

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía 29, página 71
Commodore: Micromanía 29, página 71
MSX 2: Micromanía 29, página 71

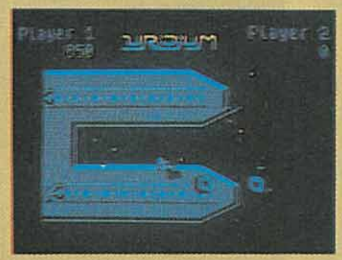


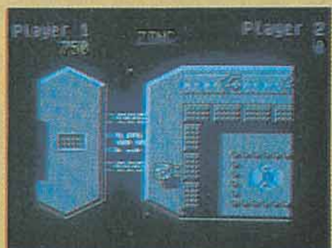


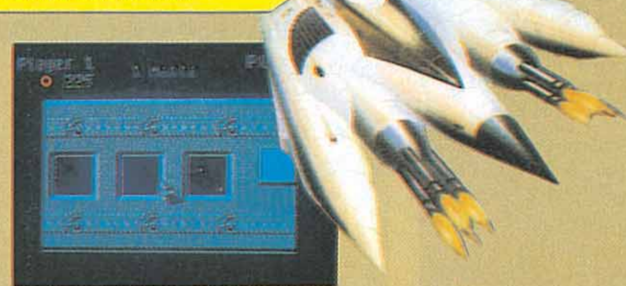
URIDIUM

COMMODORE

```
10 REM *** URIDIUM POR J.S.F. ***
20 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE646,1:C=173
30 FORT=0TO56:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>6756THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 INPUT"■ INMUNE A TODO (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE313,C:POKE318,C:POKE323,C
60 INPUT"■ VIDAS INFINITAS (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE308,C
70 PRINT"■■INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY":WAIT1,56,49
80 PRINT"■     POKES DEL ■URIDIUM ■POR ■■J.S.F."
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,32,141,244,3,169,1,141,245,3,76
110 DATA 167,2,169,76,141,198,224,169,50,141,199,224,169,1
120 DATA 141,200,224,76,167,2,169,165,141,123,13,169,76,141
130 DATA 65,13,169,249,141,66,13,169,12,141,67,13,108,0,128
```







MAG MAX

COMMODORE

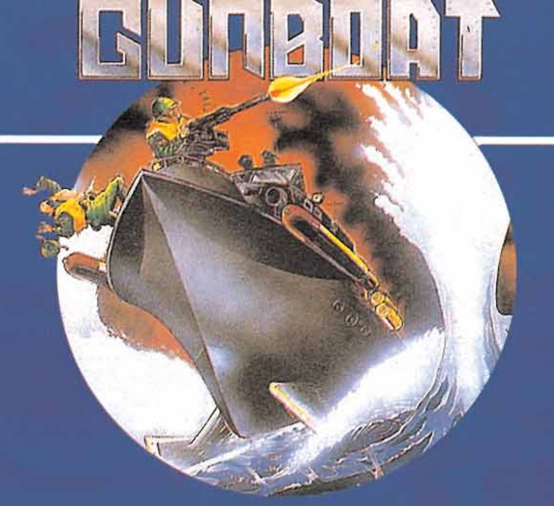
```
10 REM *** CARGADOR MAG MAX
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=304TO383:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>9485THENPRINT"DATAS INCORRECTOS...":STOP
30 INPUT"■VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE341,44
35 IFV$="N"THENINPUT"■CUANTAS VIDAS (1-99)   5■■■";N:IF(N<1)OR(N>99)THEN35
37 IFV$="N"THENDN=INT(N/10):UN=N-10*DN:POKE345,DN*16+UN
40 INPUT"■INMUNE A TODO (S/N)";I$:IFI$<>"N"THEN50
45 POKE351,44:POKE354,44:POKE357,44:POKE360,44:POKE363,44
50 INPUT"■ATACANTES SIN DISPARAR (S/N)";A$:IFA$<>"N"THEN60
55 POKE366,44:POKE369,44:POKE372,44
60 INPUT"■DRAGON NO DISPARA (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE375,44
70 PRINT"■PREPARA LA CINTA DE MAG MAX Y PULSA      SHIFT":WAIT653,1
80 POKE2050,0:POKE816,48:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,62,141,239,3,169,1,141,244,3,96,169,0,133,2,165
110 DATA 2,240,252,169,83,141,141,9,169,1,141,142,9,76,0,8,169,0,141
120 DATA 57,47,169,5,141,241,23,169,44,141,245,26,141,254,27,141,220,203,141
130 DATA 223,203 141,226,203,141,122,26,141,212,26,141,184,203,141,248,27,76,0
140 DATA 72,70,86,67
```



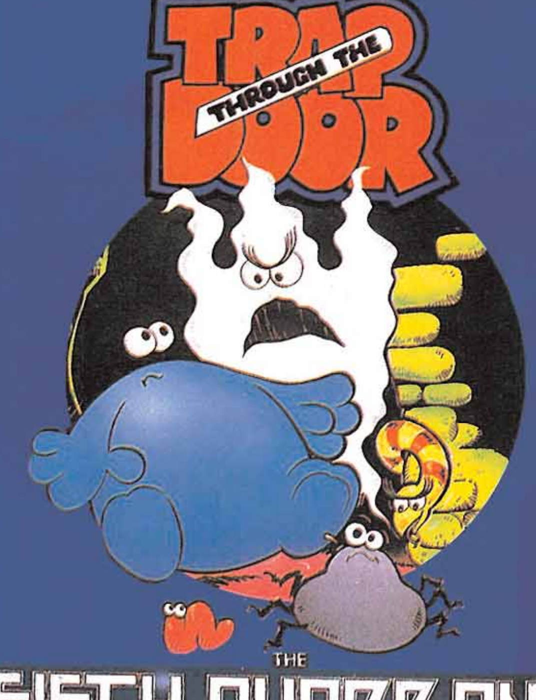
SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 25, página 50
MAPA: Micromanía 25, página 50

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía 25, página 50
Amstrad: Micromanía 25, página 82


```
VIDAS INFINITAS ....POKE $2F39,$00      NO. DE VIDAS .......POKE $17F1,N
INMUNE A TODO ......POKE $1AF5,$2C      ATAC. NO DISPARAN ..POKE $1AD4,$2C
                    POKE $1BFE,$2C                          POKE $1A7A,$2C
                    POKE $CBDC,$2C                          POKE $CBB8,$2C
                    POKE $CBDF,$2C      DRAGON NO DISPARA ..POKE $1B78,$2C
                    POKE $CBE2,$2C
```

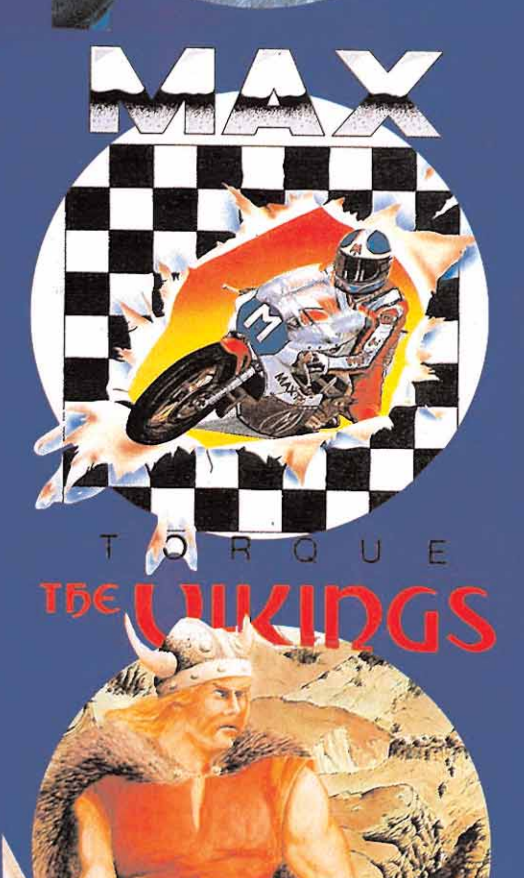


ELIGE.











SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, S.A. Laurel, 10 MADRID 28005 Teléf.: (91) 227 6717



Jack the Nipper

AMSTRAD

1. ¿Cómo se puede utilizar la pila?
2. ¿Y el diskette que se encuentra en el Banco?
3. Y por último, ¿cómo se usa el tubo de pegamento que se encuentra en «Laun derette»?

Carlos Moreno (Sevilla)

1. La pila se utiliza en Just Micro, comprobarás enseguida sus efectos ya que se introduce en el recuadro.
2. El diskette en el ordenador de Tecnology Research.
3. El tubo de pegamento se usa en la fábrica de dentaduras postizas.

Saboteur II

SPECTRUM

1. En el primer nivel hay que coger papel de registro ¿dónde debo dirigirme?
2. Cuando acabo el primer nivel ¿qué debo hacer para pasar al siguiente?, yo me dirijo a la moto y cuando llego me pide el nombre y vuelvo a empezar en el primer nivel.

Roberto Gil Moten (Castellón)

1. En primer nivel no necesitas papel de registro, en este nivel para pasarlo sólo tendrás que escapar del edificio con la moto, y cuando hayas escapado te saldrá en pantalla la clave para la siguiente misión.
2. La clave para coger la moto es «Enter».

Jet Set Willy 2

MSX

¿Qué he de hacer para acabar el juego Jet Set Willy 2?
Para este programa, ¿sirve el cargador que publicásteis en el número 22 de MICROMANIA del Jet Set Willy 1?

Miguel Sardá (Barcelona)

Para llegar al final del Jet Set Willy 2 no te sirve el cargador del Jet Set Willy 1, así que tendrás que recoger sin ayuda todos los objetos que se encuentran esparcidos por las habitaciones. Los reconocerás porque parpadean y sólo con saltar sobre ellos los tendrás en tu poder.



Cuando tengas todos los objetos, María, la señora que insistentemente nos echaba del dormitorio, cambiará de opinión. Que es, al fin y al cabo, lo que se trata de conseguir.

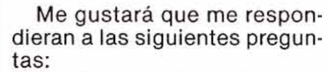
Los inmortales

AMSTRAD

Me gustará que me respondieran a las siguientes preguntas:
1. ¿Como se finaliza el juego Higlander? He vencido a Kargen más de 100 veces pero el juego no finaliza.
2. En Nosferatu, ¿dónde y cómo se consiguen las escrituras para acceder a la segunda parte del juego? ¿Se ha publicado algún Patas Arriba? ¿En qué número?
3. En el juego Exploding Fist ¿cómo vencer al mula de turno a partir del tercer Dan?
4. ¿Ha salido en algún Patas Arriba comentado el juego Saboteur?

Julio Zairala (Madrid)

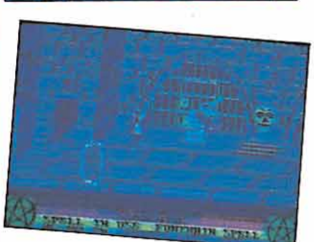
1. Como su propio nombre indica, el juego es de lo más inmortal, tiene principio pero no final.
2. ¿Dónde? Su posición varía en cada partida. ¿Cómo? Cogiéndolas previa localización.
3. Habilidad y paciencia, mucha paciencia.
4. Sí, en el número 10 de MICROMANÍA.



Staff of Karnath

COMMODORE





1. ¿Debo coger todas las piezas seguidas o cogerlas de una en una y llevarlas al obelisco?
2. ¿Cómo se dejan las piezas en el obelisco?
3. ¿Han publicado en algún número de su revista cargadores o mapas de Dragon's Lair?

Alfredo Sánchez Durán (Palma de Mallorca)

1. Las piezas del pentragrama sólo puede ser recogidas de una en una. Cada vez que cojas alguna, deberás llevarla al obelisco, que se encuentra en «The abode of Karn».
2. Para depositarlas, selecciona el hechizo «Baracata» y dispara contra el obelisco.
3. No, aún no.

Nonamed

AMSTRAD

1. ¿Qué significa en el juego Nonamed, que el mago me diga «no» con la mano? Ya sé que el objetivo del juego es llegar a ser caballero, pero... ¿Cómo se consigue?
2. Me gustaría que me dijerais para qué sirven los cargadores en los juegos de carga



lenta y si es posible usarlos en los mismos.

Daniel G.ª Matarredonda (Madrid)

1. Para llegar a ser caballero debes coger todas las calaveras que encuentres, hasta que en el libro aparezca una. Cuando consigas esto, ya puedes ir junto al mago, el cual te dará un hechizo con el que podrás vencer al dragón. Te entregará una llave, dirígete a la primera pantalla donde se encuentra el jarrón, rómpelo y colócate en el centro, y el juego terminará en ese momento.

2. Los cargadores pueden servir para juegos de carga lenta, siempre y cuando éstos estén situados en las mismas posiciones de memoria y tengan la misma configuración, pues de lo contrario, los pokes no coincidirán y el cargador no funcionará.

Saltando como locos

SPECTRUM

Os he escrito para que me contestéis una duda vital en el juego Head over heels. Ya sé que lo publicasteis en el MICROMANÍA del mes de mayo, pero hay una pantalla que no comprendo.

En la pantalla que vosotros decís «Cruzó la única puerta que había y casi se cae al suelo espinoso, pero de tres saltos se colocó en la segunda puerta». ¿Podríais explicar a dónde y cómo se dan esos saltos?

José Luis Saizar (Madrid)

Para pasar esa pantalla deberás dar esos tres saltos nada más entrar en la pantalla, o sea, nada más cruzar la puerta salta tres veces seguidas sin interrupción y te colocarás en la segunda puerta.

Dustin escapa de la cárcel

SPECTRUM

1.° Cuando salgo de la cárcel, ¿qué tengo que hacer para escapar de la isla?

2.° ¿Para qué sirven los huesos, antídotos, las ganzúas y dónde se encuentra la estatua de que habláis y para qué sirve?

José García Martínez (Granada)

Para escapar de la isla tendrás que enseñarle la estatua sagrada al brujo para que se aparte y robarle la barca (ahí acaba el juego).

Los huesos sirven para que la pantera no te ataque, los antídotos son para que si pisas una víbora no te mate. Las ganzúas sirven para abrir puertas. La estatua la conseguirás cambiándosela al druida por vino, dinero o cigarrillos.



Avenger

SPECTRUM

Tengo una duda sobre el juego Avenger:

Cuando el dios Kwan te da el siguiente mensaje: *Slay nil for the poison blood you require*, yo bajo al sótano 1.°, según vuestros consejos en MICROMANÍA 19, por la rejilla del piso 0. Al llegar al sótano 1.° hay una puerta cerrada que no se indica en el mapa y al no tener ninguna llave no puedo pasar. ¿Qué debo hacer?, ya que en el piso 0 no hay ninguna llave.

Óscar Barba Román (Madrid)



Cuando te sale este mensaje debes ir al cuadrante B-3 a por la sangre y para hacerlo deberás bajar por la rejilla al sótano 1, pero en vez de irte por esa puerta cerrada, vete por la que está enfrente, que es por la que hay que ir dando un gran rodeo.

El pozo de las desgracias

SPECTRUM

¿Cómo se pasa la pantalla del pozo en la ciudad de Luxor en el juego El misterio del Nilo?

Francisco Javier Gómez (Guadalajara)

Para pasar esa pantalla, lo único que tendrás que hacer es tener habilidad para matar a todos los soldados enemigos que salgan; cuando logres acabar con todos ellos sólo tendrás que salir de esa pantalla para entrar en otra nueva.

¿Qué ocurre con el Reset?

COMMODORE

1. ¿Es de algún modo perjudicial para el ordenador hacer un RESET por la patilla 3 de arriba del Port del usuario? (Simplemente tocándola con un destornillador, hace un RESET).

2. ¿Cómo se pasa de nivel en el Druid?

3. En la segunda fase de Karateka siempre llego a una puerta de rejas, que al intentar atravesar me cae encima y muero, ¿cómo puedo pasarla?

Albert Rodríguez Balcells (Barcelona)

1. En un principio, no es perjudicial, aunque yo personalmente no me fío mucho de ese método.

2. Para pasar de nivel en el Druid hay que meterse por unas escaleras cuadradas. Estas escaleras se encuentran en todos los niveles.

3. Has de acercarte todo lo que puedas a ella, y cuando estés muy próximo a las rejas, pégale una patada a la puerta. Las rejas bajarán; cuando vuelvan a subir, será el momento de echar a correr y atravesar el umbral.



Batman

MSX

En el Batman, así como en el Head Over Heels hay pantallas con numerosos trucos, muchos de los cuales ya he logrado resolver y así acabar el Head Over Heels. Pero en el Batman yo recojo las piezas de un modo que las últimas que capturo son las dos situadas en un piso inferior, y... aquí surge el problema ¿Cómo volver a subir? Para más precisión en esta habitación hay una escalera de cubos, arriba de la cual hay un cubo móvil y un regalo, también se pueden encontrar una «S» y una tetera las cuales podemos recoger (así como el regalo).

Jon Barrondo (Bilbao)

Para pasar de esta pantalla del Batman sube por la escalera de cubos, coge el regalo y ponle sobre el cubo móvil, baja, hazte con la tetera y vuelves a subir con ella para depositarla sobre el regalo; repite esta operación con la S. Una vez que estés encima de la S, salta desde ella mirando a la pared y aparecerás en la habitación de arriba sobre una tortuga que te subirá a la pantalla siguiente.

Un misterio en el Nilo

SPECTRUM

1. En el Skool Daze, una vez que he obtenido las tres claves, ¿qué hago? Ya he intentado obtener la batalla dando a Mr. Creack con el tirachinas en su clase.
2. En El misterio del Nilo, ¿cómo he de hacer para poder subir por la palmera en la pantalla n.º 14?

José del Castillo (Madrid)

1. Para conseguir la cuarta clave deberás asistir a la clase de Mr. Creack y cuando pida el año de una batalla contestar rápidamente antes de que lo haga el empollón; y así obtendremos la última letra.
2. Para pasar la pantalla 14 deberás matar a todos los soldados enemigos que aparezcan, luego sube por el tronco de la palmera con Christine, recoge las bombas de la parte superior y sal por arriba para ir a parar al puente.

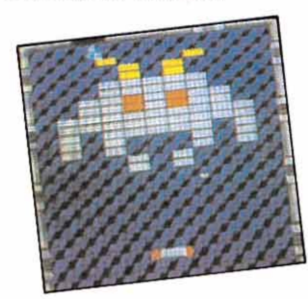
Arkanoid

AMSTRAD

1. En el juego Arkanoid, ¿cómo se pasa a la fase 5 sin necesidad de coger el ladrillo?
2. ¿Cómo se puede pasar en el Livingstone, Supongo la pantalla en la que aparece un cocodrilo y un buzón?

José A. Encinas (Madrid)

1. En la fase 4 del Arkanoid, como en cualquier otra fase de este juego hay dos métodos para pasar a la siguiente: coger el cilindro o machacar los ladrillos.
2. Para pasar esta pantalla, acaba primero con el mono y después utiliza la pértiga para poder pasar sobre el cocodrilo, si te ataca el pájaro defiéndete con el cuchillo.



La escalera en el Fist II

SPECTRUM

Tengo una duda sobre el juego Fist II. En MICROMANÍA número 23 dice: «Vamos por la derecha subiendo dos escaleras». Intento subir por la primera escalera, pero no sube, ¿qué debo hacer para subir?

Manuel A. González (Málaga)

Para subir por ésa o por cualquier otra escalera, solamente tendrás que ponerte debajo de la escalera, o sea, a su altura, y saltar. El sólo gateará hasta arriba, si esto no sucede prueba a ponerte un poquito más a la derecha o a la izquierda para localizar la posición exacta.



El Zorro

COMMODORE

1. ¿Qué hay que hacer al colocar las 2 campanas en el juego El Zorro?
2. ¿Cómo se coge la copa?
3. ¿Cómo se sale de la tumba?, ya que cuando entro a coger el dinero no puedo salir.

Juan R. Álvarez (Madrid)

1. Para colocar las 2 campanas hay que bajar a la tumba, pero con la llave.
2. Para coger la copa, antes hay que entrar en el pozo, atravesar el agua y bajar a por la planta de contrapeso, para así, y con la ayuda de la bola, poder levantar el obstáculo que se interpone entre nuestro protagonista y la copa.
3. Antes de entrar en la tumba, hay que tener la precaución de recoger la llave de la habitación del sofá, porque sino no podríamos salir de las catacumbas.

Livingstone, Supongo

AMSTRAD

Tengo el programa Livingstone, Supongo y desearía haceros una pregunta sobre el cargador de dicho juego, aparecido en la revista número 21. Al hacer Run me sale Sintax Error. ¿Cómo se puede corregir esto o qué es lo que ocurre?

Francisco José Solana (Cartagena)

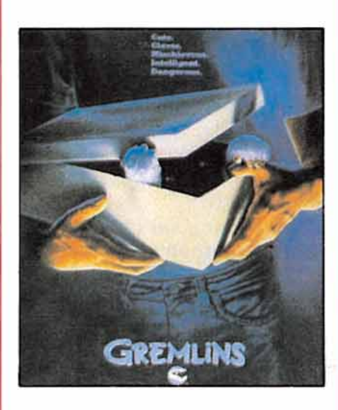
Realmente lo que aparece en la revista número 21 no es un cargador sino un listado de pokes que tienes que añadir al cargador que lleve tu programa. El Sintax Error, indica error de escritura, así que probablemente te hayas equivocado al teclearlo. Lo mejor será que revises la línea cuyo número aparece junto al mensaje de error.

Cargadores

COMMODORE

1. En Staff of Karnath en una pantalla se ve una «z» que cuando la coges sale un esqueleto, ¿para qué sirve?
2. ¿Han publicado en algún n.º de la revista un cargador para el Spindyzy?
3. ¿Y para los Gremlins?
4. En el Bingo-Bongo alineo los tres diamantes pero al rato cambia la pantalla y me dice que no hay tiempo, ¿qué hay que hacer?

David Carmona (Cádiz)



1. Si intentas coger la «Z» aparecerá un esqueleto, que te quitará la pieza del pentágono. Si disparas a la Z con el hechizo Yerobas, antes de cogerla, al tocarla pasará a tu poder sin que aparezca el esqueleto.
2. No, cargador no, pero en el número 15 de la revista encontrarás el mapa y algunas recomendaciones útiles para el juego.
3. En el especial número 1 de MICROMANÍA hay un artículo del Gremlins, válido para Commodore, Spectrum y Amstrad, incluyendo el mapa.
4. Es raro eso, al juntar los diamantes, deberías pasar a otra pantalla. Debe ser un fallo del juego.

Army Moves

COMMODORE

En el juego de Army Moves llego al final de la cuarta fase y por tanto el juego me da la clave 15863 para cargar la otra parte y cuando al comenzar la segunda parte me pide la clave yo le doy y la rechaza diciendo «cerdo no seas tramposo» ¿Qué debo hacer?

Juan José Cardesa Badajoz

Por lo visto, el juego está mal hecho, pues no acepta ni el 15863 ni ningún otro código.

Suscríbete ahora a MICRO Manía

Sólo para adictos

y recibirás como regalo estos magníficos RADIO-CASCOS AM-FM



Aprovecha las VENTAJAS de la tarjeta de crédito

Un número más de regalo en tu suscripción y la posibilidad de realizar el pago atrasado

Envíanos hoy mismo el cupón que figura en la solapa de la última página.

También puedes suscribirte por teléfono (91) 734 65 00